N. 12

BIBLIOTECA MAGISTRALE

VITTORIO LÖWENTHAL

MITOLOGIA GERMANICA

G.B. PARAVIA & C.

- VARESE
ORSELLI
.....

BIBLIOTECA CIVICA - VARESE
DONAZIONE MORSELLI

MOR
1218

Mod. 347

12181

G. B. PARAVIA & C.

BIBLIOTECA MAGISTRALE

Volumi pubblicati

1. **BORANGA P. - La natura e il fanciullo.** – Guida agli educatori per far conoscere ed amare la natura al fanciullo. Prefazione di GIUSEPPE LOMBARDO-RADICE. Fotografie di L. SMALI.
   PARTE I. – ***Piante che vivono sui muri.***
11. » II. – ***Piante che vivono lungo le strade.***
2. **GRIBAUDI P. - Terre e Contadini del Mezzogiorno d'Italia.** – Pagine scelte dalla « Inchiesta Parlamentare sulle condizioni dei contadini nell'Italia Meridionale e nella Sicilia », con introduz. e note.
3. **SEGRE A. - Il commercio dei popoli antichi nel bacino del Mediterraneo.** Secondo i testi del tempo.
4. **CARRÉ F. - Avviamento alla fisica.** – (Traduzione di G. ASCOLI). Con illustrazioni.
5-6. **GIACOBBE O. - Letteratura infantile.**
7. **MOROZZO DELLA ROCCA A. - Lezioni di dizione.** – Con Prefazione di UMBERTO RENDA.
8. **PROSPERI C. - I Santi.**
9. **RENDA V. - Appunti di musica.**
10. **NIEBUHR B. G. - Storie di eroi greci.** – Prima versione italiana con Introduzione, Dizionarietto e aggiunta delle storie di Teseo, di Achille e di Ulisse, a cura di ANTONIO BOZZONE.
12. **LÖWENTHAL V. - Mitologia germanica.**
13. **TERZAGHI N. - Le credenze religiose degli Antichi.**

Volumi di prossima pubblicazione

BRUCKER E. - Avviamento alla zoologia. – (Traduzione di S. SQUINABOL).

FLAMMARION C. - Avviamento all'astronomia. – (Traduzione di S. SQUINABOL).

GRANDE S. - La regione piemontese.

GUILLAUME CH. ED. - Avviamento alla meccanica. – (Traduzione di G. ASCOLI).

VITTORIO LÖWENTHAL

MITOLOGIA GERMANICA

G. B. PARAVIA & C.
TORINO-MILANO-FIRENZE-ROMA-NAPOLI-PALERMO

PREFAZIONE

Mi pare di non andare errato, asserendo che non esistono trattati italiani di « Mitologia germanica ». Opere, sull'argomento, compilate con criteri scientifici sì, ma accessibili a tutti gli studiosi, anche a quelli di coltura mediocre, non si scrissero certo, in Italia, negli ultimi tempi, nè è probabile che si scrivano ora che c'è troppo da fare, per sottoporre ai torchi nuove storie letterarie, politiche, artistiche, nuove grammatiche latine, greche e italiane, nuove antologie italiane, francesi, inglesi e tedesche. Eppure il novello indirizzo dato, in Italia, agli studi dalla riforma scolastica che ha agitato un po' tutti, non solo maestri e discepoli, e l'indiscutibile risveglio intellettuale degl'Italiani, dopo alcuni anni di fosco materialismo, offrono motivo a bene sperare che l'indifferenza per tutto quanto non tange in pieno gl'interessi immediati di cultura pratica oppure quelli di cultura strettamente nazionale, cioè latina, sia in procinto di morire, e per sempre!

Oggi, in Italia, ove il classicismo greco-romano risorge, nella tendenza degli studi almeno, la Mitologia di Grecia e di Roma è scienza di tutti: pochissimi, fra noi, ignorano le vicende degli dei d'Olimpo: Paride, Elena, Arianna, Ettore, Achille, ecc., ecc. sono nomi

familiari ai più. Ma della Mitologia germanica, invece, anche i più colti hanno cognizioni molto approssimative, considerando essi tale disciplina una specialità di quelli che si dedicano agli studi superiori di lingua e letteratura tedesca o di altra lingua e letteratura germanica. Nulla di più errato! Ammesso pure che, per gl'Italiani, abbia valore culturale più diretto la classicità ellenico-latina, è fuor di dubbio, tuttavia, che, ricollegandosi, indissolubilmente, fra di loro, tutte le nazioni europee, oltre che per il resto, anche, e precipuamente, per le comuni origini religiose, sia utile, forse anzi necessario, anche in Italia, conoscere, oltre i miti greco-romani, la Mitologia germanica, che, a sua volta, è affine alla celtica. Infatti, avanti il cristianesimo, l'Europa pagana creò due Mitologie, la greco-romana e la germanico-celtica che i più confondono nel nome generico di nordica. Ora è risaputo che nessun popolo d'Europa rimase immune, nelle sue credenze religiose e, specialmente, nella varietà delle sue superstizioni, dalle molteplici allegorie pagane, sia ellenico-latine che germaniche, le quali, anche quando il cristianesimo ebbe messo salde radici in tutta Europa, continuarono a vivere, accanto all'allegoria cristiana, una vita di sogno, cui la poesia e l'arte erano destinate a perpetuare con la potenza della bellezza. Tutto ciò premesso, è chiara l'importanza dello studio di tutte le Mitologie, come quelle che ci diradano tanta tenebra rispetto all'origine di parecchie usanze e credenze moderne; onde, ed a maggior ragione, sarà accolto benevolmente, in Italia, un libro che si prefigge, sulla scorta letteraria, di esporre, in forma piana ed intelligibile a tutti, la Mitologia germanica, trascurata, finora, dai germanisti italiani ed ignorata dalla maggioranza assoluta degli studiosi.

Non fu, certo, facile cosa condensare, senza nuocere alla chiarezza, la congerie di notizie che, sull'argomento, esiste in Germania, la quale, a sua volta, attinse all'inesauribile fonte scandinava; nè era difficile cader nel monotono, nel prolisso e nel soverchiamente esotico, perchè troppa nebbia e troppe nuvole avvolgono le divinità settentrionali. Epperò ho cercato di unire l'utile col dolce, sia dando colore italiano alla narrazione, sia omettendo, ove ciò era consentito, le interminabili avventure di questo o quel dio e le inconcludenti storielle dei Silfi, Sirene, Tritoni, Pigmei e Coboldi, storielle che, poco variando di argomento, rendono quasi stucchevole la lettura della maggioranza dei trattati mitologici tedeschi. Bastava, secondo me, riferire il succo delle varie favole e fissare gli attributi dei singoli dei e di tutti quegli altri esseri sovrannaturali che formano la cornice della Mitologia germanica, come spiriti minori, cui fanno capo le molteplici superstizioni della gente europea. Nè si doveva tralasciare di mettere un po' in contatto gli dei germanici, superiori ed inferiori, con i loro... colleghi, *maiorum et minorum gentium*, di Grecia e di Roma, raffrontandone le gesta, attribuzioni, vicende, passioni, virtù, vizi, trasformazioni, ecc., ecc., perchè il confronto è mezzo di chiarimento in tutte le discipline; onde io credetti opportuno, ogni qual volta giovava, di confrontare le divinità, maggiori e minori, germaniche con quelle greco-latine.

Ho detto sopra che, salvo errore, non esistono trattati italiani di Mitologia germanica; ma, qualcuno potrà obbiettarmi che c'è il libro sulla « Mitologia nordica » di Gaetano Silvestri, libro edito da Ulrico Hoepli nel 1924. Il Silvestri ha scritto, indubbiamente, un utilissimo opuscolo, ma, a parte le non lievi deficienze

linguistiche ed il confusionismo dell'esposizione, egli si limita a trattare la religione *nordica* e, quasi, non varca la Scandinavia. (Egli vive e scrive a Copenaghen). Io, invece, tratto la Mitologia *germanica* e scrivo in Italia, mentre parto da un principio più vasto, perchè non separo la Scandinavia e l'Islanda dalla Germania propriamente detta, nè creo due o tre Mitologie, scandinava, celtica e germanica, ma, lasciando da parte la celtica, che c'entra ben poco, narro di dei e di credenze religiose comuni a TUTTI i popoli germanici. Del resto, chiunque confronti le due opere, potrà persuadersene, quindi, su questo punto, ogni discussione mi sembra vana.

Ricollegandosi l'epopea nazionale tedesca del medio evo ai miti ed alle credenze religiose antiche, ho stimato necessario diffondermi sui due massimi poemi ' I Nibelunghi ' e « Gudrun », come quelli che ottimamente dimostrano la stretta colleganza originale di tutti i Germani. E di questi, nel capitolo II, ho chiarito, nel modo più esplicito, il concetto, perchè non si confonda, come ancor sempre avviene, « Germani » con « Tedeschi » e Mitologia « germanica » con Mitologia « tedesca » (1) la quale, semplicemente, *non esiste*. Poi, scendendo ai Germani in senso stretto, ho dato un cenno sugli sviluppi della lingua tedesca.

Mi sono valso di molte opere mitologiche e letterarie, in massima parte tedesche, delle quali alcune sono citate

---

(1) I Tedeschi parlano e scrivono volentieri di « Mitologia tedesca », ma è un vezzo, comune agli ultranazionalisti di tutte le nazioni, quello di confondere, *scientemente*, i termini, designanti le stirpi originarie, con quelli delle nazioni derivate. Anche da noi, infatti, molti scrittori di storia chiamano « Italiani » gl'*Italici* che son ben altra cosa. Ma, in proposito, vedi a pag. 17 e segg., Cap. III.

a loro luogo, nè ho trascurato gli antichi per quello che potevano servirmi. So che si sarebbe potuto fare di più e di meglio, ma so pure che la perfezione non è di questo mondo e che, se la critica è, talvolta, agevole, non altrettanto può dirsi della composizione di un'opera qualsiasi, anche se questa non sia che il risultato di studi compiuti sulle opere altrui. Naturalmente, un saggio di Mitologia non può derivare che dallo studio della letteratura sull'argomento; tuttavia mi son guardato bene dalla pedestre compilazione ed ho dato, del mio, tutto quanto, in coscienza, potevo dare. Mi auguro, quindi, che questo libro consegua il suo scopo e che il lettore mi sia indulgente.

Torino, Aprile 1926.

L'AUTORE.

CAPITOLO I.

BREVE SGUARDO GENERALE

S'intende per *Mitologia* il complesso dei racconti favolosi (miti) intorno agli dei ed agli eroi, o semidei, e la somma delle narrazioni che hanno per argomento le loro qualità, attributi, gesta e vicende, quali li immaginarono rudemente i popoli dell'antichità e li magnificarono la poesia e l'arte. Onde poterono pervenire, fino a noi, non solo le favole, ma pure le molteplici illustrazioni dei varii personaggi e delle più cospicue imprese che a quelli si riconnettono; sicchè, ancor oggi, noi possediamo un complesso patrimonio, poetico ed artistico, illustrante la Mitologia de' più insigni popoli dell'antichità, dai quali provenne la civiltà indo-europea ed i quali, insieme con i popoli semito-camitici, formano il piedestallo su cui poggia l'indagine critica delle origini, non solo storiche ma pure religiose, delle stirpi semito-camitiche e indo-europee. La Mitologia è, quindi, non solo l'ameno racconto d'imprese e di avvenimenti fantastici, compiuti e vissuti da esseri sovrannaturali in luoghi più o meno immaginari, ma pur anche la base granitica sulla quale posa la religione degli antichi Elleni, Italico-Latini, Egizi, Indi, Medi-Persiani e Ger-

mani. Anche i Semiti ebbero religioni fondate su vere e proprie Mitologie, eccetto gli Ebrei che, abbandonata l'idolatria politeistica, cui anch'essi, dapprima, aveano fatto omaggio, si diedero a venerare un dio solo, divenendo così gli antesignani di quel monoteismo che sboccò nel cristianesimo. La Mitologia, adunque, ha valore non solo culturale ma pure storico, in quanto ci manifesta le vie attraverso le quali i popoli, dall'adorazione degli idoli, giunsero alla concezione più semplice, ma più elevata, d'una potenza suprema ed unica che, al di sopra delle cose terrene, governa i destini dell'umanità.

Ma come e perchè nascono questi miti che, in forma sì puerile e, nello stesso tempo, spesso maestosa, creano un mondo fantastico in rapporto diretto col mondo reale? La risposta è una sola: gli uomini primitivi vedono nelle forze e nei fenomeni della natura, che la lor mente non vale a spiegare, esseri superiori di cui somma immaginano la potenza nel bene e nel male. Ne fanno degli dei, li antropomorfizzano, cioè danno loro anima e corpo a propria immagine; quindi la fantasia si sbriglia e, librandosi in regioni al di là della reale essenza delle cose, vede, attraverso la nebbia dell'ignoto, immagini sovrumane, vicende fastose e terribili, lotte di mostri e di eroi, gioie sublimi, torture e martirii, beatitudini e sventure. La fantasia ripete, all'ennesima potenza, nell'al di là della vita terrena, tutto quanto di bene e di male questa produce, quindi conferisce agli dei le virtù ed i vizi di cui il mondo reale è ricettacolo. Ma il bisogno metafisico dell'anima umana è soddisfatto: la religione, nata dalla favola, cresce, prospera e non muore, giacchè ciò che è divino, è immortale, ed immortale è l'anelito umano di giungere, sia pure attraverso simboli ed allegorie, a squarciare il velo del grande mistero.

Gli Elleni furono i più immaginifici produttori di dei, dee ed eroi semidivini, e i più laboriosi creatori di fantastiche meraviglie celesti che, insieme con gli orrori dell'Averno, sono, mercè la poesia e l'arte, assurte a mirabile bellezza. Omero ed Esiodo, due poeti greci, semi-mitici anch'essi, i quali, con i loro nomi, simboleggiano, quasi, la potenza creatrice del più antico ellenismo, cantarono epicamente le tradizioni religiose dell'Ellade vetusta e le trasformarono in un'ordinata e serrata Mitologia. Forse gioverebbe poter distinguere la religione, vera e propria, dalla pura e semplice narrazione fantastica dei poeti; ma, tolta la poesia, che ne sarebbe degli dei maestosi? Comunque, la fusione di religione, poesia ed arte è comprensibile, se si considera che appunto poesia ed arte tengon viva la religione e ribadiscono, con la potente loro espressione, le credenze più strane e visionarie dei popoli antichi.

Anche i Germani ebbero un'ampia Mitologia, ricca delle più singolari divinità e di esseri sovrumani, le cui fantastiche imprese, cantate dagli *Scaldi*, poeti e cantori nordici, furono tramandate per secoli oralmente, finchè, raccolte nell'*Edda*, giunsero a noi illuminandoci sulle credenze religiose di quella grande famiglia europea che, insediatasi nelle isole nordiche, nell'estremo nord e nel centro del nostro continente, fu chiamata, pur divisa e distinta in varii popoli, la *gente germanica*.

Da ciò viene che, con « *Mitologia germanica* », non s'intende designare la narrazione dei miti di un solo popolo, e tanto meno del solo popolo tedesco, bensì tutto il complesso delle favole antiche su cui riposano la storia religiosa, la poesia e l'arte di *tutti i popoli germanici*.

CAPITOLO II.

I GERMANI

Il nome « Germani » è celtico o gallico e risalirebbe al terzo secolo avanti Cristo, giacchè esso compare, la prima volta, nell' ' Elenco dei funzionari romani ', cioè nei Fasti Capitolini, dell'anno 222 a. Cr. ' Germani ', secondo i più, significherebbe, in lingua celtica, ' Boscaiuoli ' o ' Abitatori di foreste ', con la quale designazione i Galli solevano indicare i loro vicini, di stirpe celtica e germanica, del territorio della Mosa e del Basso Reno. Secondo il Kluge (1), invece, « Germani » vorrebbe dire, in celtico, ' Vicini ' (2) e risalirebbe al secolo secondo dopo Cristo; comunque sia, è certo che i popoli dell'antichità poche notizie ebbero, dapprima, delle varie genti del settentrione e del centro d'Europa e che queste notizie provennero, tutte, dalla Gallia.

Il dotto commerciante Pitea di Marsiglia, che visse nel secolo IV a. Cr., visitò le coste settentrionali d'Europa, e fu, forse, il primo a far conoscere, a' suoi contemporanei, alcunchè degli abitatori di quei luoghi. Ma

(1) HERMANN KLUGE, *Geschichte des deutschen National-Literatur*, 51 Edizione, pag. 2, nota 1.

(2) Per Grimm e Mommsen, « Germani » significa « Gridatori ».

i Romani sembrano aver avuto conoscenza dei Germani appena al tempo di Cesare che, per primo con i suoi soldati, li vide in Gallia; onde Cesare sarebbe, a buona ragione, la prima fonte che possa essere addotta a documento dei primi fatti, veramente storici, che si riferiscono ai Germani. È comune, tuttavia, la consuetudine di far entrare i Germani nella storia quasi un cinquantennio prima di Cesare, e precisamente nel II secolo a. Cr., quando cioè s'iniziano le emigrazioni dei Germani orientali verso il Danubio e le orde barbariche occidentali dei Cimbri e dei Teutoni spaventano, passate le Alpi, Gallia, Spagna ed Italia. Dell'invasione cimbro-teutonica, che è fatto storico, certo Roma ebbe contezza, tanto più che si esalta, dagli storici, il padre della patria, Mario, come colui cui spetta il merito di aver salvato, per primo, la civiltà latina dalla barbarie; ma la storia non fa, dei Cimbri e dei Teutoni, che un semplice episodio e, salvo errore, non presenta questi come ' Germani ', ma soltanto come ' barbari ', termine questo che designava, comunemente, tutte le genti non latine. Ciò premesso ed accettata come probabile l'ipotesi che Cesare sia stato il primo a parlare e a scrivere di ' Germani ', resta un mistero come tal nome compaia nei Fasti Capitolini dell'anno 222 a. Cr., mistero non facilmente eliminabile, se proprio è vero che i Romani nulla affatto sapessero dei Germani prima di sentirne alcunchè da Cesare. Senza perderci nei meandri delle speculazioni storiche che ci porterebbero fuori di carreggiata, possiamo, con una certa probabilità, affermare che i Romani, venuti già nel IV secolo a. Cr. a contatto con i Galli, apprendessero da questi le primissime notizie sui Germani. Ammesso ciò, non occorre pensare, come fanno i più, che il cenno sui

Germani, comparso nei succitati Fasti Capitolini, sia un'interpolazione posteriore. La designazione gallica « Germani » servì, infine, a denominare i popoli al di là del Reno, cioè, genericamente, la ' Germania transrhenana '; ma il termine rimase vago anzichenò, finchè se ne valse la scienza, per designare con esso, in senso *largo*, il vasto gruppo etnico comprendente tutti i popoli del centro e del nord di Europa, e precisamente le varie famiglie tedesche, i Danesi, i Norvegesi, gli Svedesi, i Fiammingo-Olandesi, gl'Islandesi e gl'Inglesi. Ma in senso *stretto* anche la scienza intende, con ' Germani ', soltanto il gruppo, denominato poi ' tedesco ', gruppo ampio e molteplice che subì, nel corso dei secoli, trasformazioni etniche e linguistiche svariatissime e che, infine, raccolse nel suo grembo, dopo secolari vicende politiche, le genti dell'odierna Germania, Austria e Svizzera settentrionale, assorbendo, forse ad oriente, elementi slavi, ad occidente e a sud, elementi celtico-latino-slavi. Dai Germani, in senso *largo*, risultarono le tre più importanti nazioni moderne: la *tedesca*, l'*inglese* e l'*olandese* (fiammingo-olandese) oltre alle nazioni nordiche, cioè la *norvegese*, *svedese* e *danese*.

I Germani appartengono, insieme con gli Elleni, Italico-Latini, Slavi, Baltici (Lituani e Léttoni), Celti, Albanesi d'Europa, e Indi, Persiani, Armeni d'Asia, al grande ceppo indo-europeo (o indo-germanico). L'intima affinità delle lingue indo-europee e la comune designazione di tutta la famiglia etnica col nome generico di ' Ariani ' o ' Arii ' che, secondo i più, vorrebbe significare ' i nobili ' oppure « i fedeli », fanno necessariamente pensare ad un'*unica* stirpe originaria e ad un' *unica* sede primitiva. Entrambe, stirpe e sede, varcano i limiti della storia, naturalmente, giacchè si

riferiscono a forse sei millenni avanti Cristo, cioè all'età neolitica; onde quanto in proposito fu scritto dagli studiosi non ha valore apodittico: *Francesco Bopp* (nato a Magonza nel 1791 e morto a Berlino nel 1867), il creatore della filologia comparata, e *Giacomo Grimm* (nato a Hanau nel 1785 e morto a Berlino nel 1863), il primo filologo germanista, dimostrarono, con sicurezza di argomenti, che il gruppo linguistico germanico è intimamente connesso con tutti gli altri gruppi indo-europei, inferendo, da questo legame linguistico, la comune derivazione dei popoli europei e dei più notevoli asiatici dagli *Arii* o *Ariani*, la cui sede originaria sarebbe stata l'altipiano del Pamir o l'Antica Battriana, nell'Asia occidentale. Infatti la lingua ariana, o arioindiana — il sánscrito — sarebbe il linguaggio primitivo, donde provennero gl'idiomi indo-europei, cioè gli indoiranici (indiano e persiano) e gli europei (celtico, greco, italico, slavo, baltico e germanico) (1). Lasciando impregiudicata la questione linguistica che non è qui il luogo di risolvere, osserveremo che la comune derivazione degl'Indo-europei dal Pamir è un'opinione come le altre; che, poi, altre opinioni si aggiunsero, cioè quella, provenire gl'Indo-europei dall'Europa orientale, e, più tardi, quella, essere stato culla degl'Indo-europei il medio e basso Danubio. Oggi e, per essere più esatti, da oltre un ventennio, si propende ad accettare l'opinione, rappresentata specialmente dal Kluge (2), che la sede pri-

(1) L'armeno d'Asia e l'albanese di Europa sono linguaggi indo-europei, risultanti da miscele linguistiche. L'albanese conterrebbe anche voci turche.

(2) Vedi KLUGE, op. cit., pag. 3. Cito anche questa congettura per dovere di esattezza, non già perchè la ritenga assolutamente inconfutabile. In proposito scrive, fra gli altri, il DE MICHELIS nell'*Origine degli Indo-Europei*, Torino, 1903.

mitiva degl'Indo-europei fosse l'Europa settentrionale, Germania del nord compresa. Quivi abitarono gli Arii già sei mila anni avanti Cristo — scrive approssimativamente il Kluge — come risulterebbe dai monumenti di pietra ritrovati nell'Europa settentrionale (Dolmenni, tumuli di pietra) i quali, insieme con le armi di pietra levigata ed i vasi di argilla, ornati di motivi geometrici, starebbero a dimostrare che gl'Indo-europei primitivi erano giunti, già nell'età neolitica, ad un sufficiente grado di civiltà. Questo fatto — dice il Kluge — sarebbe dimostrato, inoltre, dai risultati degli studi di filologia comparata e di etnologia nonchè da importanti scoperte archeologiche. Le sedi primitive degli Indo-europei sarebbero state le coste occidentali del Baltico e le orientali del Mare del Nord, donde essi, dapprima, si diffusero in Europa. Verso la fine dell'età della pietra s'iniziò un'emigrazione di singole stirpi alla volta dell'Asia occidentale, emigrazione che, nell'antica età del bronzo (2000-1200 a. Cr.), continuò verso l'Europa occidentale e meridionale. Nel corso dei secoli, commistisi i conquistatori ariani con i popoli originari delle terre conquistate, si formarono nuove genti. Gl'Irani si stabilirono a settentrione dell'Indokusch e si divisero in Battriani e Persi; gli Indi presero dimora nell'ubertosa pianura dell'Indo e gli Armeni s'insediarono nell'odierna Armenia. I Greco-Italici occuparono le contrade mediterranee d' Europa, i Celti le occidentali e centrali, i Germani le settentrionali e parte delle centrali, infine i Baltici e g i Slavi presero sede ad oriente dei Germani, al di là della Vistola. Da quanto fu esposto risulterebbe che i Germani, in senso stretto, sono autoctoni dell'Europa settentrionale.

Naturalmente qui si tratta dei Germani primitivi,

dei quali, come del resto di tutti gli altri popoli primitivi, ben poco di positivo si può sapere, mancando le fonti scritte. La storia ci dà gl'Indo-europei già distribuiti nelle sedi in cui si maturarono le loro sorti, onde noi dobbiamo seguire lo sviluppo etnico dei Germani partendo dalle loro sedi storiche, alle quali soltanto si riferiscono anche gli scrittori dell'antichità, come Cesare, Tacito, Plinio, Strabone e Tolomeo. Ma Cesare riferisce di circa venti popoli germanici, Tacito di sessanta, Plinio e Strabone di trenta, Tolomeo di cento, onde risulta difficilissimo stabilire storicamente le divisioni etniche dell'antica Germania, tanto in senso largo quanto in senso stretto. Tacito divide i popoli germanici in tre gruppi: Ingevoni, Istevoni ed Erminoni. Gl'Ingevoni sarebbero gli abitatori delle coste, quindi i Germani del Nord, gli Erminoni quelli del centro, quindi i Germani in senso stretto, gl'Istevoni, poi, son lasciati indeterminati. Plinio aggiunge a questi tre gruppi i Vandali ed i Bastarni. Quanto di storico abbiano queste divisioni è arduo determinare; certamente Istevoni, Vandali e Bastarni rappresentano il gruppo orientale, sicchè si arriverebbe alla conclusione che, in origine, i Germani, in senso largo, erano costituiti da tre gruppi etnici:

A) *Germani settentrionali* (Ingevoni);
B) *Germani orientali* (Istevoni);
C) *Germani occidentali* (Erminoni).

Il primo gruppo comprende i Danesi, gli Scandinavi (Norvegesi, Svedesi) e gli Islandesi; al secondo appartennero i Bastarni che, da tempi remotissimi insediatisi nel territorio della Vistola, circa due secoli avanti Cristo emigrarono nelle regioni danubiane; quindi tutte quelle stirpi germaniche che, durante i secoli IV, V e VI

dopo Cristo, inondarono l'Europa occidentale e meridionale, e precisamente i Goti (Visigoti, Ostrogoti e Gepidi), i Rugi, i Vandali ed i Burgundi o Borgognoni. Ai Germani occidentali, infine, appartennero i Cimbri e Teutoni, ben presto scomparsi o fusisi con altre stirpi, e tutti quei popoli che sono considerati progenitori degli odierni Tedeschi, Austriaci e Svizzeri tedeschi, nonchè dei Frisii (olandesi e germanici), dei Fiammingo-Olandesi e degl'Inglesi. Anche i Longobardi ed i Franchi appartengono al gruppo occidentale, ma di essi non rimasero tracce, perchè si fusero con i popoli latini, da loro assoggettati, i Longobardi in Italia ed i Franchi in Gallia. La stessa sorte subirono gli orientali Bastarni, che si fusero con elementi allora preponderantemente latini delle regioni danubiane, i Vandali, Rugi, Goti e Borgognoni che scomparvero, assimilati dalle genti celtico-latine dell'occidente e del mezzogiorno d'Europa.

La ' Germania Magna ' dei Romani, cioè la Germania in senso lato, sconosciuta ancora ai tempi di Cesare, divenne oggetto di studi dopo le guerre di Druso, Tiberio e Germanico, durante le quali le insegne romane si spinsero, al nord, sino al Veser ed all'Elba.

Ma i confini settentrionali e gli orientali, ancora nel I secolo dopo Cristo, appaiono indefiniti. Ad oriente si considerano confinanti i Sarmati (1), mentre, al nord, si cita come confine, genericamente, l'oceano con sopra Danimarca e Scandinavia, riguardate come isole. Ad occidente il Reno divide la Gallia dalla Germania che, a mezzogiorno, il Danubio separa dalle provincie romane, Vindelicia, Norico e Pannonia. Ma, verso la metà del II secolo dopo Cristo, la « Germania Magna » è definiti-

(1) Russi.

vamente delimitata: essa è bagnata, a settentrione, dall'Oceano Germanico (Mare del Nord), che la divide dalla Britannia, e dal Mare Suebico (Mar Baltico). Fra i due mari s'allunga il Chersoneso Cimbrico (Jütland e Schleswig) e, più a nord, la Danimarca e la Scandinavia. Confine orientale è la Vistola, occidentale il Reno, meridionale il Danubio. Dalla 'Germania Magna' giova distinguere, ad occidente, la cosidetta 'Germania belgica', provincia romana che si estende lungo la riva sinistra del Reno ed è abitata da stirpi germaniche. Augusto ne fece due provincie: la belgica propriamente detta ad occidente, lungi dal Reno, e la 'Germania cisrhenana', suddivisa in 'Inferior' a nord-ovest e 'Superior' a sud-est, — entrambe quest'ultime delimitate dal Reno.

Ed ancora un breve cenno sullo sviluppo etnico-linguistico dei Germani. Ai tre originari gruppi etnici corrispondono altrettanti gruppi linguistici, parimenti originari:

1) Il *germanico settentrionale* o *nordico-scandinavo;*
2) Il *germanico orientale* o *gotico;*
3) Il *germanico occidentale.*

Il nordico-scandinavo si suddivide, a sua volta, in:

a) *Nordico primitivo;*
b) *Nordico antico.*

Il nordico primitivo è conservato in epigrafi risalenti ai secoli IV, V, VI e VII dopo Cristo, epigrafi che presentano gli antichissimi caratteri germanici, le cosidette *rune* (1). L'antico nordico, derivazione del nordico primitivo, ebbe ampio sviluppo fino al secolo XV; dapprima,

(1) Vedi a pag. 22, nota 1.

fino a circa il mille, esso ci è tramandato in epigrafi dai caratteri antichi (rune), quindi in un'ampia letteratura che c'illumina sull'antica Mitologia germanica.

L'antico nordico si divide in due rami:

a) *Nordico occidentale;*
b) *Nordico orientale;*

e da questi provengono le lingue viventi: *Norvegese-Islandese* e *Svedese-Danese.*

Il germanico orientale è rappresentato dal *gotico*, del quale ci sono conservate tracce nella « Traduzione della Bibbia » del vescovo visigoto *Wulfila*, (Ulfila), vissuto nel IV secolo dopo Cristo. Della traduzione di Ulfila ci sono pervenuti importanti frammenti, contenuti in varii codici, i quali costituirono fonti essenziali di studi per la filologia comparata delle lingue germaniche. Il gotico, già nel VI secolo dopo Cristo, può considerarsi scomparso, benchè ancora nel secolo IX si trovino tracce di lingua gotica. La lingua muore perchè le popolazioni fondono il loro idioma con quello delle genti celtico-latine.

Dal germanico occidentale derivano le tre più importanti e diffuse lingue germaniche: il *tedesco*, l'*inglese* e l'*olandese*. Esso è rappresentato dal *Tedesco primitivo* che, a sua volta, produce:

a) *L'Alto tedesco;*
b) *Il Basso tedesco.*

L'Alto tedesco comprende il *Tedesco superiore* e il *Medio Tedesco* (1).

---

(1) La voce « tedesco » deriva dal latino medievale *diuliscus* o *theodiscus*, proveniente dall'antico-alto-tedesco *diutisc*, medio-alto-tedesco *diutsch*, nuovo-alto-tedesco *deutsch*, che significa « volgare », « popolare ». Onde « deutsche Sprache »

Il tedesco superiore :

a) il *Bavarese* (bavaro-austriaco);
b) l'*Alemanno;*
c) lo *Svevo.*

Il medio tedesco:

a) il *Medio Francone;*
b) il *Francone renano;*
c) il *Francone orientale;*
d) il *Turingio;*
e) l'*Alto Sassone;*
f) lo *Slesiano.*

Il basso tedesco si suddivide in:

a) *Frisio* (Frisia occidentale, orientale e settentrionale) (1);
b) *Basso Sassone;*
c) *Basso Francone.*

Il basso sassone:

a) in *Antico Sassone;*
b) *Anglo-Sassone;*
c) *Tedesco piatto* (' Plattdeutsch ').

Dall'Anglo-Sassone proviene (con elementi linguistici latini) l'*Inglese* (antico inglese o anglo-sassone, medio inglese, nuovo inglese o inglese moderno) e dal basso francone si svolge l'*Olandese-Fiammingo.*

L'*Alto tedesco* attraversa tre periodi di sviluppo, e precisamente:

I° Il *periodo antico* che giunge fino a circa il 1100

(« lingua tedesca ») vuol dire « lingua volgare » in contrapposizione al latino, lingua dotta.

(1) Il tedesco « *friesisch* » va tradotto con « *frisio* » e NON « *friso* », come erroneamente si continua a dire e a scrivere. Così « die *Frisier* » = i *Frisii* NON *Frisi.*

e s'inizia, probabilmente, nell'ottavo secolo. La lingua di questo periodo è chiamata: *Antico-alto-tedesco.*

IIº Il *periodo medievale*, che dal 1100 dura fino al secolo XVI. La sua lingua è il *Medio-alto-tedesco.*

IIIº Il *periodo moderno*, dal XVI secolo in poi, che è quello della lingua nazionale di tutti i Tedeschi, cioè il *Nuovo-alto-tedesco.*

La lingua nazionale e letteraria tedesca nasce nella Germania meridionale ed è un prodotto dei varii dialetti di questa regione, ma specialmente sulla base del *dialetto alto-sassone.* Se ne valse, primo fra tutti, *Martino Lutero* nella sua « Traduzione della Bibbia » e in tutti gli altri suoi scritti. Dal XVI secolo in poi solo la lingua di Lutero fu *lingua letteraria*, tutti gli altri idiomi tedeschi furono, e sono tuttora, considerati *dialetti* (1).

Dall'esposizione, qui data, delle lingue germaniche, risulta sufficientemente chiaro quello che chiameremo il movimento dei popoli o il loro sviluppo etnico. Nel nord, a prescindere dai Danesi, Scandinavi ed Islandesi, gli *Anglo-Sassoni*, che son Bassi Germani (2),

---

(1) Naturalmente, il « *tedesco moderno* », la lingua, cioè, parlata e scritta da tutti i Tedeschi di oggi, in Germania, Austria e Svizzera, è il risultato pure delle trasformazioni, subite durante i secoli successivi al XVI, ed ebbe la sua definitiva sanzione nel secolo d'oro della letteratura nazionale, che va da Klopstock a Goethe (1748-1832), cioè dalla maggiore opera del primo alla morte del secondo.

(2) Non occorre dire che con ' Germania *bassa* ' s'intende la *settentrionale* e con ' Germania *alta* ' la *meridionale.*

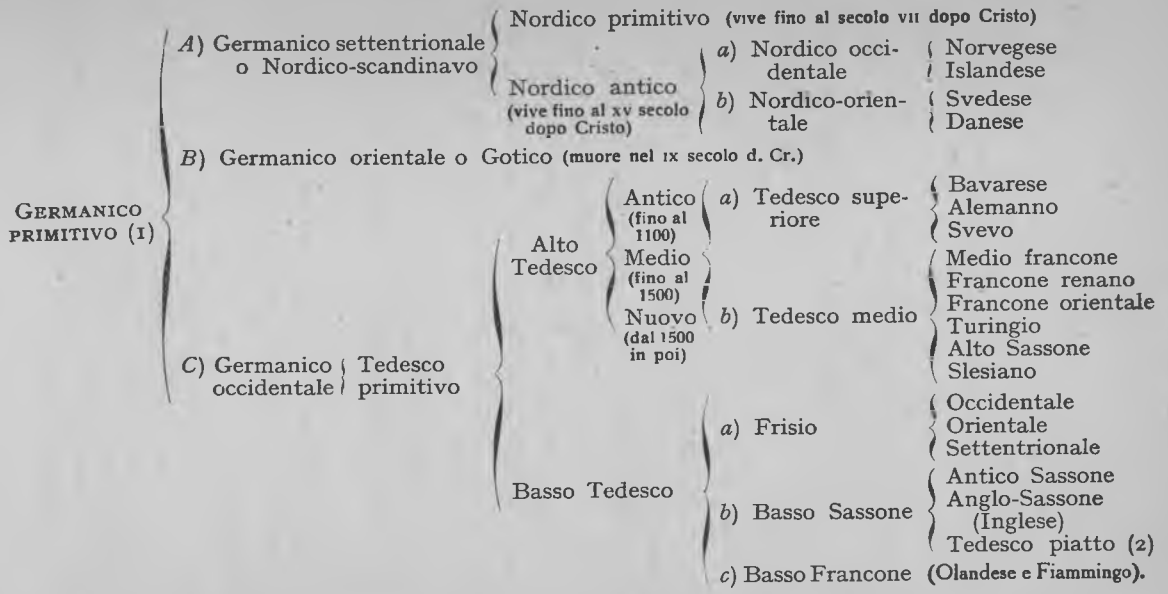
Le espressioni tedesche ' niederdeutsch ', ' niederfränkisch ', così come ' Niederdeutsche ', ' Niederfranken ' e simili, trovano, in italiano, traduzioni *alquanto strane !* Non si sa, davvero, che pesci pigliare ! Si dice : ' Basso-Tedeschi ', ' Basso-Franconi ' o ' Bassi-Tedeschi ' ' Bassi Franconi ', come pure ' Basso Germani ' o ' Bassi Germani ' ; ' Alto-Tedeschi ', ovvero ' Alti Te-

sono i progenitori della nazione inglese, mentre dai *Bassi Franconi* deriva la nazione olandese. Nel centro e nel mezzogiorno della Germania propriamente detta sottentrano, nel medio evo, e precisamente fra il IV e il VI secolo, alle antiche popolazioni, delle quali abbiamo poche notizie sicure, gli Svevi, Alemanni, Bavari, Franconi, Turingi, Sassoni e Slesiani. Da queste genti proviene il popolo *tedesco* nel senso letterario della parola, in quanto la vita politica e scientifico-letteraria di questo popolo si svolge, dapprima, precipuamente nel centro e nel sud di Germania, ed appena nel corso del tempo si estende al settentrione. Nel nord nacque, invece, oltre l'inglese e l'olandese, un numero non esiguo di dialetti che, insieme con la moltitudine dei vernacoli meridionali, rende ben poco compatta l'unione nazionale tedesca. La divisione politica, poi, dei Tedeschi stessi e le differenze sostanziali di usi e costumi, oltre alla scissione religiosa, fanno sì che, pur esistendo una Germania politica, la nazione tedesca non possa, ancor oggi, trovare quell'equilibrio, interiore ed esteriore, che, a dispetto della molteplice varietà dei dialetti e delle differenti origini storiche e politiche, ha, si può dire, ormai raggiunto il popolo italiano.

A maggior chiarezza gioverà tracciare la seguente tabella che offre lo sguardo generale del gruppo linguistico germanico:

---

deschi ' ecc. ecc..., ma quest'espressioni sono un tantino buffe! Eppure, bisogna usarle, perchè, ch'io sappia, non esistono altre! Ci sarebbe la scappatoia del ' settentrionale ' e ' meridionale ', ma queste voci non sempre corrispondono alle espressioni tecniche ed etnologiche perchè sono termini puramente geografici.



(1) È la base del poderoso tronco germanico, staccantesi dall'albero indo-europeo, base che noi non conosciamo ma che è naturale considerare preesistente.

(2) È l'espressione tedesca per il complesso dei dialetti della Bassa Germania (ted. plattdeutsch).

CAPITOLO III.

LE FONTI DELLA MITOLOGIA GERMANICA. L'EDDA

È sommamente doloroso che, a rendere più ingarbugliata la questione della Mitologia germanica, da un lato scienziati tedeschi, primo fra tutti il Grimm (1), vaneggino di ' Mitologia *tedesca* ', dall'altro l'unico Italiano che, salvo errore, si occupò di tale disciplina, scriva di « Mitologia *nordica* o *scandinava* », come fa Gaetano Silvestri (2). In verità, non esiste che una sola Mitologia dei popoli nordici tutti, e questa è la *germanica*, come non esiste che *una* Mitologia *ellenica*, e non già una *spartana*, *attica*, ecc., *una romana*, e non già una *laziale*, una *campana*, *umbra*, ecc. Con ciò non è detto affatto che tutti i Germani abbiano avuto l'identica Mitologia, giacchè questa dovette variare secondo i tempi ed i luoghi; ma la base fu unica, e l'origine si ricollega a quella dei popoli germanici stessi. L'assurdità, poi, del-

(1) I. GRIMM, *Deutsche Mythologie*, Meyer, 1875, Berlino.
(2) GAETANO SILVESTRI, *Mitologia nordica*, Ulrico Hoepli, 1924, Milano.

l'appellativo « tedesco » per un complesso di credenze religiose, cui facevano omaggio le genti barbare di Germania prima della loro costituzione in un'unità nazionale vera e propria, è evidentissima. La nazione *tedesca*, storicamente parlando, nell'antichità non esiste, nè poi, nel medio evo, si può parlare di ' Tedeschi ' avanti l'età di Carlo Magno (768-814), con il quale ultimo appena la Germania, come tale, entra nella storia. Carlo Magno è il primo a promuovere il sentimento nazionale dei Germani propriamente detti ed a cementare la loro unione etnica con l'unità religiosa. Dei Germani, in senso stretto, la conversione al cristianesimo si svolge, blandamente e compiutamente, fra il IV e l'VIII secolo, fatta eccezione per i Sassoni che, rimasti pagani ad oltranza, sono appunto convertiti, a forza, al cristianesimo da Carlo Magno, dopo la loro completa sottomissione, avvenuta fra il 772-777. Ed a rigore, nemmeno sotto Carlo Magno esistette una ' nazione tedesca ', ma soltanto un ' Impero franco ' che comprendeva in sè Celti, Germani e Latini. La nazione *tedesca* comincia ad esistere veramente appena dopo il Trattato di Verdun dell'anno 843, per il quale l'Impero franco subisce la divisione in due Regni: l'orientale sotto Lodovico il Tedesco, e l'occidentale sotto Carlo il Calvo (1). Il regno franco orientale si limitò al territorio puramente germanico, in senso stretto, e divenne la Germania propriamente detta; l'occidentale, nel IX secolo già del tutto romanizzato, divenne la Francia. Poi, l'appellativo « tedesco » (2) è usato, per la prima volta, a designare la lingua dei Germani occidentali,

---

(1) Vedi KLUGE, op. cit., pag. 18.
(2) Vedi, in proposito di « *tedesco* », cap. II, pag. 12, nota 1.

insediatisi, dopo l'emigrazione dei popoli, nella Germania, Paesi Bassi (1), Austria e Svizzera settentrionale, da Carlo Magno. In un'ordinanza dell'anno 803 l'imperatore franco comanda ai sacerdoti di predicare, al popolo, in *lingua tedesca* (lingua diutisca). Ma, appena al tempo degli Ottoni, cioè nel secolo X, si cominciò a distinguere « Germani » da ' Tedeschi ' e ad appellare con quest'ultimo nome i Germani parlanti appunto il tedesco. Ciò dato, si potrebbe, tutt'al più, parlare di Mitologia ' germanico-occidentale ', cioè dei miti religiosi dei progenitori dei Tedeschi, ma non è lecito confondere antenati con discendenti. Poi, non potendosi trattare di una Mitologia ' parziale ', ma ' generale ' dei Germani, nè potendosi, per varie ragioni che rileveremo appresso, scindere la religione del nord da quella del centro e del mezzogiorno, strettamente connesse, è vano parlare di ' Mitologia *nordica* o *scandinava* ', perchè, oltre al resto, Nordici e Scandinavi sono Germani. La scissione che fa il Silvestri è, quindi, falsa e non contribuisce, certamente, a dare luce alla complessa materia.

Gioverà, di conseguenza, premettere le seguenti osservazioni generali:

1. La religione dei popoli appartenenti al gruppo etnico ' germanico ', pur variando secondo i tempi ed i luoghi, è da considerarsi *una*.

2. *Non* esiste una « Mitologia *tedesca* », perchè i Tedeschi, come tali, furono cristiani, epperò non ebbero « Mitologie ». Gli antenati, pagani, erano ' Germani

---

(1) Il fiammingo-olandese altro non è che un dialetto tedesco, simile al tedesco piatto. Vedi Cap. II, pag. 13 e 14 e tabella a pag. 16.

occidentali'. Si passa dal 'Germanesimo' al 'Tedeschismo', lentamente, dall'età di Carlo Magno in poi, e, col tedeschismo, sorge ad un tempo il cristianesimo, insieme con il quale appunto, soltanto, nasce pure la letteratura *tedesca*. Prima, nell'antichità e nei secoli medievali precorrenti l'epoca carolingia, non esistettero nè *Tedeschi*, nè Mitologia *tedesca*, nè letteratura *tedesca*.

3. Non esiste una « Mitologia *nordica* » per sè stante. Essa è una parte, ma soltanto una parte, del complesso mitico-religioso dei Germani.

4. La religione dei Germani tutti proviene dalle credenze religiose del popolo *germanico primitivo*, come la loro lingua emana dall'*idioma primitivo dei Germani*, cioè dal « Germanico primitivo », – Onde, analogamente, noi deduciamo la seguente ripartizione:

Religione dei Germani primitivi (Mitologia germanico-primitiva)

- Religione dei Germani settentrionali o dei Nordici-Scandinavi (Mitologia nordico-scandinava).
- Religione dei Germani orientali o Goti (1) (Mitologia gotica).
- Religione dei Germani occidentali (Mitologia germanico-occidentale).

Quale sia stata la religione dei Germani primitivi, è impossibile sapere, mancando assolutamente notizie

---

(1) Dei Rugi, Vandali, Borgognoni e Bastarni si perdono le tracce nella storia, perchè questi popoli si fondono, già in tempi remotissimi, con altre genti. Vedi a pag. 10.

Riguardo i *Borgognoni* o *Burgundi* vedi specialmente a pag. 148 e 149 e nota ibidem.

in proposito: essa, probabilmente, si ricollega alla religione degl'Indo-Europei primitivi che ci è ignota. Veramente, si è scritto di miti indo-europei, ma è logico ritenere che, al riguardo, abbia lavorato soltanto la fantasia, non essendo ammissibile una Mitologia, che è già frutto di una certa civiltà, presso popoli primitivi. La religione germanico-primitiva è, indubbiamente, una semplice adorazione dei fenomeni della natura ed anzitutto di quelli celesti. Ciò si può dedurre anche dal fatto che ancora gli antichi Scandinavi adorano le forze celesti ch'essi chiamano *Tiwas*, cioè ' celesti ' e *Wanen*, cioè « splendenti » (1). E gli antichi Germani in senso stretto, se dobbiamo credere a Cesare, nulla sanno di dei e si limitano a venerare il sole, la luce ed il fuoco; ma già un secolo e mezzo dopo Cesare, ai tempi di Tacito (100 dopo Cristo), la religione naturalistica è morta ed ha ceduto il campo ad un vera e propria Mitologia. Quanto ai Goti, essi avranno pure posseduto, come gli altri Germani, credenze religiose dapprima naturalistiche quindi antropomorfiche, ma, in proposito, nessun documento scritto ci è giunto. Accolto il cristianesimo, primi forse fra tutti i Germani, già nel III secolo (2), essi non ci lasciarono alcuno scritto che c'illuminasse sulla loro primiera religione. L'unico documento scritto dei Goti è la ' Traduzione della Bibbia ' di Ulfila; onde a noi, per avere qualche

---

(1) Vedi HERMANN GÖLL, *Germanische Mytolhogie*, Editore Otto Spamer, Lipsia e Berlino, 1884.

(2) Che i *Goti* fossero cristiani già nel III secolo non mi pare matematicamente accertato, ma risulta probabile anche dal fatto che *Ulfila*, nato al principio del secolo IV, fu educato nella nuova religione: I *Goti* furono « Ariani », cioè seguaci di *Ario*.

cenno antico sulla religione gotica, non resterebbe che riferirci a quanto narra Tacito nella sua « Germania » cap. 10, intorno all'impiego delle cosidette ' rune ' (1), se accettassimo, senz'altro, l'ipotesi che lo scrittore romano intenda parlare dei Goti. Non è molto improbabile che Tacito si riferisca appunto ai Goti, dato che l'uso delle ' rune ' è proprio, oltre che dei Nordici, specialmente dei Germani orientali, e considerato che i Goti, nel II secolo, dovevano essere già noti ai Romani; comunque, il passo ci dà una caratteristica descrizione di sortilegio germanico: « Sortium consuetudo » — scrive Tacito — « simplex. Virgam frugiferae arbori decisam in surculos amputant eosque notis quibusdam discretos super candidam vestem temere ac fortuito spargunt. Mox, si publice consultetur, sacerdos civitatis, sin privatim, ipse pater familiae, precatus

---

(1) Le *rune* sono i più antichi segni grafici dei Germani. « Runa » è antico-alto-tedesco e significa « segreto » o « scienza segreta ». I caratteri runici servivano a scopi religiosi, cioè per trarre le sorti, per le profezie e magie, ed erano incisi, con un ordigno a punta, nel legno o metallo, oppure nella pietra. Questi strani caratteri rudimentali, consistenti in lineette orizzontali e verticali, intersecantisi, ed aventi molta somiglianza con i geroglifici, furono modificati da Ulfila il quale, mantenendo a base le rune, vi aggiunse i caratteri greco-latini. Ma soltanto i Goti accolsero tale scrittura, mentre tutte le altre stirpi germaniche assunsero, insieme col cristianesimo, i caratteri latini o la scrittura cosidetta cristiana. I caratteri, usati ancor oggi dai *Tedeschi*, sono, a quanto pare, risultati dal malo modo, nel quale i copisti del medio evo trascrivevano nei codici le lettere latine. Questa scrittura *tedesca*, chiamata, non si capisce perchè, « *gotica* », continua a vivere, sebbene già riprovata nientemeno che dal Grimm. Non so quanto ci sia di vero nell'affermazione che la scrittura *tedesca* abbia avuto la sua sanzione definitiva dal celebre pittore tedesco del XV-XVI secolo, Alberto Dürer.

deos caelumque suspiciens, ter singulos tollit, sublatos secundum impressam ante notam interpretatur » (1).

Quella che a noi importa è la religione dei Germani nordici e degli occidentali che ha la sua espressione appunto nella Mitologia germanica; ma ci chiediamo subito: Sono i Nordici a derivare le loro credenze e i loro miti dagli Occidentali o viceversa? Qui sta il problema perchè le fonti, come vedremo più innanzi, son quasi tutte nordiche; onde i più degli scrittori di Mitologia germanica lasciarono la questione insoluta, quando la sfiorarono, mentre gli altri non la toccarono nemmeno. A me parve di dover concludere che la religione nordica e l'occidentale sono parallele; che, pur variando i nomi degli dei e delle divinità minori secondo tempi e luoghi, il substrato è unico e che, da ultimo, giovava ' unificare ' per non precipitare nel baratro della più tenebrosa confusione e per non cadere nel ' nullismo ' del vago ed impreciso che lascia tanto vuoto nelle teste degli studiosi e non cava un ragno dal buco. Gli scrittori tedeschi, fra i quali il Kluge (2), osservano che la letteratura nordica antica getta qualche po' di luce sulla oscurissima Mitologia ' tedesca '. La credenza negli dei — scrive il Kluge — s'era formata già allorquando le stirpi germaniche vivevano tutte in-

---

(1) Il modo di trar le sorti è semplice: Tagliano in bastoncelli un ramo staccato da un albero fruttifero e, contrassegnati quelli con certi caratteri, li spargono, alla cieca ed a casaccio, su di una veste bianca. Poi, se si tratta di una deliberazione di indole pubblica, il sacerdote della comunità cittadina, se d'indole privata, il padre di famiglia stesso, dopo aver pregato gli dei e volgendo lo sguardo al cielo, solleva tre bastoncelli, uno dopo l'altro, ed interpreta i bastoncelli sollevati secondo i caratteri dianzi impressivi.

(2) Vedi KLUGE, op. cit., pag. 7.

sieme e costituiva, con la lingua comune, un vincolo che tutte le univa. Parimenti — nota sempre il Kluge — le basi dei miti, non meno che la lingua, stanno a dimostrare la connessione fra la stirpe germanica e l'inda, persiana ed ellenica. Se quest'ultima osservazione è giustissima, non altrettanto può dirsi, come, del resto, fu già accennato più sopra (vedi a pag. 21), per quel che concerne la credenza negli dei e la formazione dei miti; comunque, è chiaro che l'originaria unità religiosa di tutti i Germani possa permettere di concludere: Anche dopo l'abbandono della patria primordiale, i Germani conservano, pur nella varietà di tempi e di luoghi, il carattere generale della religione originaria, donde si sviluppano, in un tempo non facilmente determinabile, miti e quindi interi sistemi religiosi.

Dei Germani occidentali antichi, come sappiamo poco in generale, così ci consta poco più che nulla riguardo la religione; sicchè, in ultima analisi, *tutta* la Mitologia germanica trova il suo fondamento nelle fonti nordiche accanto alle quali stanno le più o meno vaghe ed imprecise notizie, che ci danno, sui Germani e loro credenze, gli scrittori dell'antichità greco-romana, e poche altre memorie. Gli scrittori greco-romani, poi, a quali Germani si riferiscono, nelle loro notizie? Cesare certamente ai Germani in senso stretto, chè egli altri non conobbe, quantunque faccia i nomi di circa venti popoli germanici, e così è presumibile che valga per gli altri, sebbene Tacito e Plinio sembrino voler determinare la divisione etnica dei Germani in generale (1). (Vedi

(1) Secondo altre opinioni, Tacito, nella divisione etnica, intende accennare a sole 3 stirpi germano-occidentali.

sopra a pag. 9). Il cristianesimo, penetrato fra le genti del centro e del mezzogiorno della Germania vera e propria, in un tempo in cui quelle si trovavano in istato semi-barbaro, epperò non avevano ancora una propria letteratura, fece sì che nulla si scrivesse sugli antichi miti riguardanti gli dei e le altre divinità minori. Vietata l'idolatria dai potenti della Chiesa e dello Stato, ne fu pure vietata ogni diffusione per mezzo di scritti; onde nulla in proposito potè giungere a noi. Di Mitologia germanica tace il medio evo germanico-occidentale, cioè l'antica età germanica, che giunge fino al 750, e quella antico-altotedesca, che arriva fino al 1100 (1050), sicchè fonti storiche di quei tempi, provenienti dalla Germania propriamente detta, non esistono, all'infuori dei decreti e delle ordinanze dei principi e degli ecclesiastici che combattono il paganesimo e, combattendolo, lo ricordano (1). In Danimarca, Scandinavia ed Islanda, invece, il cristianesimo penetrò tardi, cioè nel secolo X fra i Danesi, al principio dell'XI fra i Norvegesi ed Islandesi e, nella seconda metà dello stesso secolo appena, fra gli Svedesi. Questa circostanza fece sì che, fra i Nordici, i miti trovassero più vasto margine di tempo e di cultura e, quindi, potessero essere scritti. Ciò avvenne per opera degli *Scaldi*, cantori e poeti nordici, i quali riuscirono pure a creare una Mitologia. Nel IX e X secolo, specialmente in Islanda, fu coltivata la poesia mitologica, ed appunto in quell'isola nacque

(1) Unici monumenti, ispirati alle antiche credenze, sarebbero i cosidetti « Merseburger Zaubersprüche » (Sentenze magiche di Merseburgo), appartenenti all'età antico-alto-tedesca, di cui ci sono conservati due esempi soltanto. Ma da questi nulla affatto ricaviamo di quanto riguarda direttamente i miti.

l'*Edda* (1) che noi dobbiamo considerare la più ricca, esatta ed ampia fonte della Mitologia germanica. Da quanto fu esposto, risulta che le fonti tutte possono essere divise in due gruppi:

a) Fonti greco-romane;
b) Fonti germaniche.

Il primo gruppo è costituito dalle notizie che, sulla religione dei Germani (in senso stretto), danno, specialmente, Cesare, Tacito, Plinio, Plutarco, Strabone, Svetonio, Ammiano Marcellino, Orosio, Agathias, Procopio ed alcuni altri. Nel secondo gruppo vanno annoverate, anzitutto, le relazioni degli scrittori della prima età germanico-cristiana, come quelle del longobardo Paul Warnefried (Paolo Diacono); poi le biografie dei santi, come quella di S. Colombano, di S. Gallo e di S. Bonifacio; quindi i decreti ed ordinanze dei principi ed ecclesiastici contro il paganesimo; infine l'Edda.

Tacito ricorda nella « Germania » che i Germani celebravano, in canzoni, dei ed eroi ed anzitutto il dio *Tuisto* o *Tuisko* e il di lui figlio *Manno* (Mannus), padri, entrambi, e fondatori della loro gente (Germ. 2): « Celebrant carminibus antiquis, quod unum apud illos memoriae et annalium genus est, Tuistonem deum, terra editum, et filium Mannum, originem gentis conditoresque » = (Essi celebrano in antiche canzoni, unico loro genere di ricordi e di annali, il dio Tuisto, nato dalla terra, e il di lui figlio, Manno, progenitori e fondatori della loro stirpe).

Tuisto è identico all'antico dio germanico: *Tiu*, il massimo dio dei Germani, il padre celeste, in antico-

(1) Vedi più innanzi a pag. 28 e segg.

alto-tedesco: *Zio* (greco: Zeus; latino: Jupiter, Jovis = *Giove*). *Tuisto* o *Tuisko* significherebbe, secondo alcuni (1), ' il duplice ', riunendo in se stesso, quale padre di tutti gli uomini, entrambi i sessi. *Tiu* o *Zio* (donde *Ziestag;* tedesco moderno = *Dienstag* = Martedì) (2), diventa poi identico a *Tyr*, lascia il dominio dell'universo a *Wodan* e diviene dio della guerra (Marte). Se *Tuisto* è il primo degli dei, *Mannus* è il figlio divino, il *primo uomo*. Infatti da *Mannus* proviene il tedesco moderno « Mann » = uomo (vir) (Sánscrito Manus, greco: Minos). I discendenti di *Mannus* si chiamano *Mannisco* (3), donde il ted. moderno: *Mensch* = uomo (homo). *Mannus* ha tre figli: *Ermnas*, *Istwas* e *Ingwas*, i tre capostipiti delle tre grandi famiglie germaniche antiche che, secondo Tacito (vedi sopra a pag. 9) costituiscono l'originaria divisione di tutta la stirpe (vedi a pag. 24 e nota 1, ibidem). Questa divisione, che arieggia alla favola, ripete, mutati i nomi e le circostanze, la storiella biblica di Noè e de' suoi tre figli, *Sem*, *Cam* e *Jafet*, i progenitori dei Semiti, Camiti e Giapetini, cioè della stirpe semitica, della camitica e dell'ariana.

Tacito nel cap. 3° della ' Germania ' fa cenno di un ' Ercole germanico ': ' Fuisse apud eos et Herculem memorant, primumque omnium virorum fortium ituri in proelia canunt ' (Raccontano essere stato presso di loro anche Ercole e lo cantano primo fra tutti gli eroi, quando sono in procinto di attaccare battaglia). Evidentemente Tacito chiama ' Ercole ' il dio germanico

(1) Vedi KUMMER e STEISKAL, *Storia della letteratura tedesca*, Vienna, 1902, Edit. Manz, pag. 6, nota 1.

(2) Nordico: *Tirsdag* = Martedì.

(3) Vedi KUMMER e STEISKAL, op. cit., luogo citato.

Thor, denominato pure *Donar* o *Thunar*, il dio del tuono (Donner, ted. mod. = tuono), figlio di *Wodan*, ma, come dominatore del tuono, dio pari a Giove; onde anche il Giovedì è, pei Germani, *Donarstag;* ted. moderno: *Donnerstag* e nordico: *Torsdag*.

Che Tacito identifichi *Donar* con « *Ercole* », è spiegabile, se si considera la somiglianza della rappresentazione esteriore dei due mitici personaggi; come Ercole, infatti, è armato di clava, così Donar maneggia un potente martello. E nella favola, come Ercole combatte mostri, così Donar è in continua lotta con giganti e masnadieri. Tacito menziona ancora la dea *Nerthus* che corrisponderebbe a *Gaia* (*Gea*) degli Elleni, a *Tellus* dei Romani ed a *Freya* degli Scandinavi, figlia di *Niörder* (il conservatore delle acque), oppure alla dea nordica *Jörd*, figlia della *Notte* e prima moglie di *Wodan*.

Lasciando ora da parte le altre fonti, volgiamo la nostra attenzione all'*Edda* (1). Questo nome significa, secondo l'interpretazione più comune, ' bisavola ' o ' progenitrice '; altri invece, vogliono che significhi « Poetica » (Arte poetica). L'Edda consta di due differenti opere (o raccolte): l'*Edda poetica* o *Antica Edda* e l'*Edda prosastica* o *Nuova Edda*. L'*Antica Edda* contiene canzoni, che hanno per argomento i miti degli dei e delle divinità minori, canzoni sulla cui origine ed età varie furono, e sono tuttora, le congetture. Ma oggi si ritiene comunemente di poter concludere che l'Antica Edda è una raccolta di canzoni nate fra il IX e il XII secolo, e precisamente in minima parte di origine norvegese ed in massima di provenienza islandese. Queste canzoni,

(1) *Edda* è voce *antico-nordica*. Secondo alcuni sarebbe, invece, *celtica*.

infatti, sarebbero state scritte da uno scienziato islandese di nome *Saemund* (o *Sämund*) *Sigfusson* (*Saemund Frode*), nato verso la metà del secolo XI e morto nel 1133, ma la raccolta di esse sarebbe stata compiuta appena verso la metà del secolo XIII da autore ignoto (1).

Il più importante e ricco manoscritto dell'Edda poetica è il *codice regio*, conservato nella Biblioteca reale di Copenaghen, che risale alla fine del secolo XIII. Esso contiene 29 canzoni e varii frammenti di canzoni, mentre tutti gli altri canti sono sparsi qua e là in altri codici di minore importanza. Esistono pure numerosissime copie dei manoscritti medievali, redatte nel XVII e XVIII secolo, che, appunto come copie, nulla aggiungono ai manoscritti originali, epperò hanno un valore molto relativo.

In complesso l'Edda poetica contiene 33 canzoni, in parte complete, in parte frammentarie, e, frammezzo, dei brani in prosa che servono di commento alle poesie o colmano le lacune dell'esposizione poetica. Dell'Antica Edda sono pervenute a noi la *Voluspa* che contiene gli oracoli o rivelazioni della profetessa, la *Hava-maal*, cioè le sentenze di Odino (Wodan) e la *Runica* che è costituita da un corso dell'arte magica. Il codice regio fu ritrovato, dopo secoli di oblio, verso la metà del secolo XVII.

L'*Edda prosastica* o *Nuova Edda* (Giovane Edda) (2)

---

(1) Le canzoni dell'Edda, come già fu detto, si tramandarono, dapprima, soltanto oralmente. Il merito di Saemund consisterebbe nell'averle raccolte e scritte, e quello dell'autore ignoto nell'aver riveduto o completato l'opera di Saemund. Tuttavia, oggi, i più ritengono che Saemund nulla abbia mai avuto a che fare con l'Edda.

(2) Le due parti dell'*Edda* sono chiamate dai Tedeschi: *Ältere* oppure *Lieder-Edda* e *Jüngere* oppure *Prosa-Edda*.

ha per autore lo scaldo (secondo altri *storico*) *Snorri Sturluson* (o Snorro Sturleson) che avrebbe compiuta l'opera nel 1230. Caduta in dimenticanza, ricomparve alla luce, come l'Edda poetica, nel XVII secolo, ed è contenuta in tre codici, il più importante dei quali è il *Codice Upsalense* (di Upsála in Svezia). La Nuova Edda comprende un'espòsizione didattica di Mitologia nordica ed un corso di arte poetica per gli scaldi (La Scalda).

Le due Edde furono e sono tuttora l'unico sicuro fondamento per la ricostruzione della Mitologia germanica. In Danimarca, Svezia, Norvegia e Germania si sviluppò, nel secolo XIX, una vastissima letteratura mitologica, padre della quale può considerarsi il celebre germanista GIACOMO GRIMM. (Vedi sopra a pag. 7 e pag. 17).

CAPITOLO IV.

LA GENESI GERMANICA E LE CONCEZIONI RELIGIOSE DEGLI ANTICHI GERMANI

Come, in generale, tutti gli altri popoli dell'antichità, così anche i Germani furono incapaci di scindere il principio divino e l'essenza spirituale della divinità dalla materiale esistenza dell'Universo. Il dualismo ebraico rimase loro ignoto, nè essi seppero concepire una forza divina al di là e al di sopra degli umani destini; onde gli dei appaiono piccoli nella loro maestà, impotenti nell'olimpico loro impero, deboli di fronte a tutte le passioni che li agitano come gli uomini. Gli dei nascono e muoiono, amano e odiano, gioiscono e piangono, sono soggetti a forze estranee, dalle quali spesso sono vinti, fanno la guerra, tengono banchetti, si danno alla pazza gioia ed agli amori! La loro onnipotenza ed onniscienza s'esplicano nella capacità sovrumana di azioni miracolose che li rende padroni delle cose e degli eventi, ma non già dell'imponderabile forza del destino cui non possono sottrarsi; insomma, gli dei sono esseri potentissimi sì, ma fatti a somiglianza degli uomini.

L'antropomorfismo è, quindi, perfetto; epperò la morte, (1) emanazione del destino, vince gli dei come gli

(1) Veramente si parla, qua e là, nella Mitologia germa-

uomini, e l'eternità dell'essenza divina scompare. Mentre gli Ebrei vedono, nel mondo ed in tutto quanto esso contiene, l'opera di un unico creatore che al mondo preesistette e che ' tutto ' fece dal ' nulla ', gli antichi Germani, come tutti gli altri popoli dell'antichità, non sanno concepire ' un nulla ', onde scaturisca ' un tutto ', ma, pur ammettendo un padre degli dei e degli uomini — pater hominumque deumque — premettono l'esistenza di alcunchè all'esistenza di questo padre che, a sua volta, poggiando sulla materiale consistenza del reale, crea o, meglio, continua e compie la creazione insieme con altri esseri divini (1). Questa concezione, logicissima in sè, deriva dall'immediata osservazione della natura e de' suoi fenomeni che, dai popoli primitivi, sono considerati divinità. La religione naturalistica produce il politeismo, ma non conduce ancora alla concezione metafisica di un essere supremo ed unico al di là del mondo e ad esso preesistente, giacchè il monoteismo è frutto di maturità intellettuale, considerazione questa non infirmata dal fatto che i Greci ed i Romani furono politeisti. In riguardo religioso, gli Ebrei primeggiano fra tutti i popoli dell'antichità, e la religione mosaica è da considerarsi, in mezzo alla barbarie religiosa dell'evo antico, come una stella brillante in un cielo buio (2).

---

nica dell' « *immortalità* » non solo degli dei, ma pure delle *Valchirie* , delle *Norne* e di altri esseri divini minori; ma già il famoso « *Crepuscolo degli dei* » dimostra il contrario. Muore, infatti, il padreterno in persona, « *Wodan* »! Che si vuole di più ? Effettivamente eterno sarebbe l' « *Allvater* », ma di lui si perde ogni traccia! (Vedi a pag. 34 nota 1).

(1) Vedi più innanzi a pag. 122, nota 1.

(2) Certamente anche in proposito si potrebbe discutere, considerato il soverchio ottimismo della religione ebraica che

Per i Greci, innanzi tutto fu il *caos*, cioè l'immenso vuoto avvolto nella nebbia e nell'oscurità, e da questo provennero *Gaia* con *Tartaro* ed *Eros*, il più antico ed il più bello degli dei.

Per i Germani, dal *caos* sorgono due mondi: a nord *Nifelheim* (ted.: *Nebelheim* = il luogo della nebbia, la casa della nebbia); a sud *Muspelheim* (ted.: *Feuerheim* = il luogo, la casa del fuoco).

Nel centro di *Nifelheim* c'è una fontana, chiamata *Hwergelmir*, donde scaturiscono dodici torrenti di acqua, che, sempre più allontanandosi dalla sorgente, vanno lentamente raffreddandosi sino a formare il ghiaccio. Questo, a sua volta, allargandosi a grandi masse, finisce per colmare l'immenso abisso fra i due mondi. Ma da *Muspelheim* spira un vento ardente di calore e partono scintille di fuoco che sciolgono il ghiaccio, e da questo ghiaccio disciolto proviene l'orribile gigante *Ymir* o *Örgelmir*, chiamato pure *Yme*. Dal braccio sinistro di *Ymir* nascono un maschio ed una femmina, da' suoi piedi un altro maschio, e così ha origine la *stirpe dei giganti del gelo*. Dall'acqua ghiacciata nasce anche una vacca di nome *Audumbla*, e del suo latte si nutrono *Ymir* ed i suoi figli. *Audumbla* si pasce leccando massi di ghiaccio ricoperti di sale e, sotto la sua lingua, a poco a poco si forma un essere bellissimo ed erculeo. Questi è *Bure* (*Buri*) che procrea *Bore* (*Bör*) il quale sposa *Bestla*, figlia del gigante *Baldora*, e diviene padre di *Odino* (Spirito), *Wili* (Volontà) e *We* (Santità).

---

immagina « *Iehova* » contentissimo dell'opera sua, mentre Greci, Romani e, specialmente, gli Indi, inclinano al pessimismo religioso; comunque, in fatto di *teismo*, gli Ebrei stanno molto al di sopra di tutti i popoli antichi.

Questi furono i primi dei o *Asi* (1) che, voltisi contro *Ymir*, lo uccisero, facendo annegare, nel di lui sangue, tutti i giganti del gelo. Il solo gigante *Bergelmir* (*Bergelmer*) riuscì a salvarsi e divenne il progenitore di una seconda stirpe di giganti. Il corpo del gigante *Ymir* fu, dagli *Asi*, impiegato ad effettuare la creazione del mare, della terra e del cielo. Dalla sua carne gli dei fecero la massa terrestre, dal suo sangue l'acqua ed il mare, dalle sue ossa le montagne e le rupi, da' suoi denti le pietre, da' suoi capelli gli alberi. Costruito, con la calotta cranica del gigante, il cielo, lo elevarono al di sopra della terra e lo divisero in quattro parti, ognuna delle quali ebbe a custode e sostegno un essere sovrannaturale (una specie di dio). Ad est stette a custodia *Austri*, ad ovest

(1) La favola nordica premette all'esistenza di questi tre dei quella di un *dio primitivo*, padre di tutti e di tutto (nord. *Alfader*, ted. *Allvater*) il quale, in certo qual modo, sembra dirigere la creazione, se non effettuarla. In realtà, la nebulosa storia degli dei nordici non chiarisce troppo lucidamente nè gli attributi nè l'origine nè l'essenza di questo « Alfader », che, pur avendo una sequela di nomi, finisce per essere dimenticato del tutto ed identificato con *Odino* (Wodan). Vedi più innanzi a pag. 48 e segg. In generale, non si capisce che cosa stia a fare questo « padreterno » se, poi, l'*Edda* chiama *Odino* ' *primo fra tutti gli dei* '; nè risulta chiaro da dove esca fuori questo « Alfader », se sia ' eterno ', se sia il principio di tutto e di tutti, « preesistendo alla creazione » o se nasca dal caos insieme coi giganti. L'ingenua ed illogica favola si perde nelle nebbie della confusione, sicchè giova, non essendo deducibile dalla Mitologia degli antichi « la preesistenza di un dio alla materia primordiale », credere trattarsi di un errore. Comunque, questo ' Alfader ' resta un mistero, qualora non si accetti come logica la spiegazione, essersi il « padreterno » nascosto durante la creazione, per ricomparire, dopo il finimondo, a dirigere l'Universo, come « colui che tutto regge » o come il « dio inesprimibile »! C'è, tuttavia, in quest'idea dell'« Allvater » il primo bagliore del monoteismo. Vedi, in proposito, a pag. 122, nota 1.

Vestri, a nord *Nordi*, a sud *Sudri*. Frattanto le scintille di *Muspelheim* servirono ad illuminare mare, cielo e terra, sul centro della quale gli *Asi*, con le sopracciglia di *Ymir*, fabbricarono *Midgard*, destinato a divenire la sede del genere umano.

Ma non esistevano ancora nè sole, nè luna, nè stelle; soltanto le nubi atre e funeste, fatte, dagli *Asi*, con il cervello di *Ymir*, coprivano il cielo. Allora gli *Asi* convertirono le scintille di fuoco, provenienti da *Muspelheim*, in stelle e diedero a queste stabile dimora in cielo. Quanto al sole ed alla luna, la favola racconta: La *Notte*, figlia del gigante *Nor*, andò sposa a *Daglinger* (*Dellinger*), della famiglia degli *Asi*, ed ebbe da lui un figlio che fu il *Giorno*. Gli dei diedero domicilio in cielo alla *Notte* ed al *Giorno*, ed in cielo la *Notte* ed il *Giorno* attraversano la vôlta, la prima su di un cocchio tirato dal cavallo nero, *Hrimfaxi*, il secondo su di un cocchio tirato dal cavallo bianco, *Skinfaxi*. La bava del cavallo nero si trasforma in brina che umetta la terra. Il sole, *Sunna* (*Sol*), e la luna, *Mani* (o *Mane*), nacquero dal gigante *Mundilfare* (o *Mundilföri*) che, essendosi, con gli dei, soverchiamente vantato della bellezza de' suoi figli, fu privato di essi : la graziosa *Sunna* ed il bel *Mane* (1) furono assunti in cielo, con l'obbligo, quella, di seguire il *Giorno*, questo, la *Notte: Sunna* guida, su di un cocchio, due bianchi cavalli e tiene, con la mano

---

(1) I Germani, a differenza dagli altri popoli, facevano del sole una divinità *femminile* e della luna una divinità *maschile*. Perciò, in tedesco, il sole è *die Sonne* (femm.) e la luna *der Mond* (masch.). Così si suole spiegare i generi grammaticali di questi due sostantivi tedeschi ; in realtà tale spiegazione è « ad usum delphini » ! Infatti, la parola « *der Mond* » altro non è che il latino « *mundus* » = il mondo. E la luna è, in verità, un mondo ! — Del resto, « *der Mond* » significa anche : *il pianeta*.

sinistra, un ampio scudo, chiamato *Swalin*, davanti a sè, con il quale protegge il cielo e la terra dall'incendio solare. Dietro il suo cocchio corre, ululando, il lupo *Skoll* (o *Sköll*) bramoso di divorare la dea. Talvolta la raggiunge e la divora, ed allora tutto il mondo si rabbuia: abbiamo l'eclisse solare. *Mane* guida parimenti, su di un cocchio, due bianchi cavalli ed ha davanti a sè due esseri sovrannaturali: una femmina, *Bil*, ed un maschio, *Hjuki*, che corrono, stretti in fraterno amplesso, fra il cocchio della *Notte* e quello di *Mane*, Dietro a sè *Mane* ha il lupo *Hati*, avido anch'esso di preda ed ululante. *Hati*, se giunge ad afferrare *Mane*, lo divora, ed ecco avverarsi l'eclisse lunare. *Skoll* e *Hati* son fratelli, nati dal feroce lupo *Fenris*, figlio di *Loki* (vedi a pag. 81 e segg.). *Bil* è la luna decrescente, *Hjuki* la crescente.

La creazione è compiuta, manca soltanto il genere *umano;* ed ecco come la favola immagina l'origine degli uomini:

Un giorno *Odino*, con i due *Asi Hönir* e *Lothur*, passeggiava tranquillamente lungo la costa del mare, quando vide giacere a terra due alberi, un frassino ed un ontano. Dal frassino i tre dei fecero sorgere un uomo, che fu chiamato *Ask* (*Aske*), dall'ontano una donna, *Embla*. *Odino* diè loro anima e vita, *Hönir* intelletto, *Lothur* sangue e roseo colorito, e da *Ask* ed *Embla* provenne il genere umano.

Coi vermi del corpo di *Ymir*, gli *Asi* fecero i *Nani*.

Su tutto l'universo sovrasta l'immenso frassino, detto *Ygdrasil* (= secondo alcuni, « Apportatore di spavento », secondo altri « cavallo di Odino ») (1), i cui rami si ele-

(1) La scrittura tedesca è: « Yggdrasil ».

vano al disopra del cielo. *Ygdrasil* ha tre radici, delle quali una giunge fino a *Nifelheim*, l'altra fino alla dimora dei giganti, chiamata *Iötunheim* (La casa dei divoratori), la terza fino a *Midgard*, la residenza degli uomini (1). Sotto la prima radice s'allarga il regno delle tenebre, ove impera la dea delle ombre *Hel*, e sotto ogni radice zampilla l'acqua di un'immensa fontana. A *Nifelheim* c'è la già nominata fontana *Hwergelmir;* a *Iötunheim* la fontana della saggezza, custodita dal gigante *Mimir* (o *Mimis*), che beve ogni giorno di quell'acqua, epperò sa prevedere l'avvenire, perchè il liquido, zampillante dalla fontana di *Iötunheim*, conferisce, a chi lo beva, il dono della preveggenza. A *Midgard*, infine, zampilla l'acqua santa della fontana *Urd*, in cui è racchiusa tutta la saggezza del mondo, e lì appresso, appoggiate alle radici del frassino *Ygdrasil*, siedono tre vergini, le *Norne*, ai cui piedi due candidi cigni lambiscono l'acqua di *Urd*, mentre, al di sopra delle loro teste, sta accovacciata, su di un ramo del frassino, un'aquila. Le *Norne* (2) sono le dee del destino, simili, ne' loro attributi, alle *Moirai* (*Moerae*) od alle *Parche* della Mitologia greco-romana. Silenziose e cupe esse filano i destini della vita, gettano le sorti della morte, mentre, con gli acuti loro occhi, misurano il tempo dell'eternità. Esse si chia-

---

(1) Nell'*Edda* si legge:

« Drei Wurzeln strecken sich nach drei Seiten
Unter der Esche Yggdrasil.
Hel wohnt unter einer, Hrimthursen unter der andern,
Aber unter der dritten Menschen ».

(« Tre radici s'estendono in tre parti
Sotto il frassino Ygdrasil:
Hel abita sotto di una, i giganti del gelo sotto l'altra,
Ma sotto la terza gli uomini »).

(2) Vedi, in proposito, a pag. 120 e segg.

mano: *Urd* o *Urda* (il passato), *Werdanda* o *Verandi* (1) (il presente) e *Skuld* o *Skulda* (il futuro). In questo luogo convengono, ogni giorno, a consiglio gli dei, epperò la sacra fontana *Urd* è considerata fonte di ogni purezza, di tutto il sapere e di ogni santità. Gli *Asi* costruirono la propria dimora nel centro del mondo, al di sopra di tutto l'Universo: essa è fatta di oro e di gioie e si chiama *Asgard* o *Asenheim*. Quivi ogni dio, come nell'Olimpo ellenico, ha un proprio palazzo, ma il più maestoso è, forse, quello di *Thor* che ha 540 piani ed è chiamato *Bilskirnir*. Ad *Asgard* fu eretto pure il *Walhalla*, ove sono accolte le anime degli eroi, e *Wingolf* (*Vingolf*), la casa della gioia, ove beatamente menano i giorni le dee. Ad *Asgard* pascola, su di una cima di *Ygdrasil*, la capra *Heidrun*, dalle cui poppe sgorga l'idromele, bevanda degli dei e dei loro ospiti, mentre sul sacro albero, oltre all'aquila, vivono lo scoiattolo *Ratatösker*, che incessantemente saltella di ramo in ramo, e il drago *Nidhöger* che corrode le radici del frassino, le cui foglie e germogli sono diuturno pasto di cinque famelici cervi. Ma le *Norne* attingono ogni giorno acqua alla fontana *Urd* ed innaffiano le radici di *Ygdrasil* perchè non dissecchino, sicchè l'albero sacro prospera ognora e sempre rinverdisce.

La Mitologia nordica fa cenno anche della casa dei *Vani* (*Wanen*), i primitivi dei della luce (vedi a pag. 21 e a pag. 47) vinti dagli *Asi* e quindi scomparsi, e della dimora degli *Elfi neri;* onde noi, riepilogando, ricostruiamo l'Universo mitologico germanico e lo dividiamo, come vuole l'*Edda*, in nove mondi, cui sovrasta il sacro frassino *Ygdrasil*.

---

(1) Anche *Werdandi*.

Tre mondi s'ergono *al di sopra della terra*, e precisamente:

1) *Muspelheim* (*Feuerheim*) = il mondo del fuoco o delle fiamme.

2) *Lichtalfenheim* = la casa degli *Elfi della luce*, degli *Elfi bianchi*.

3) *Asgard* o *Asenheim* = la dimora degli *Asi*, il mondo degli *dei*.

Tre mondi s'estendono *sulla terra stessa*, e cioè:

1) *Iötunheim* = la dimora, il mondo dei *giganti*.

2) *Midgard* o *Mannheim* = la dimora del *genere umano*.

3) *Wanaheim* o *Wanenheim* = la dimora dei *Vani*.

Tre mondi s'allargano *sotto la terra*, vale a dire:

1) *Schwarzalfenheim* = la dimora degli *Elfi delle tenebre* o *Elfi neri*.

2) *Nifelheim* o *Nebelheim* = il mondo della nebbia.

3) *Niflhel* o *Helheim* = la dimora di *Hel*, la casa delle ombre, il regno dei morti.

Un immenso ponte tricolore, chiamato *Bifröst* (arcobaleno), congiunge *Asgard* con *Midgard*. Ad *Asgard* c'è il *Walhalla* con le sue cinquecento e quaranta porte e *Wingolf*, il gineceo divino.

In cielo, e precisamente nella regione boreale, dimora il gigante *Hräswelger*, in forma di aquila mostruosa, il quale, sbattendo le sue immense ali, crea un vento impetuoso che sconvolge la terra, mentre il gigante *Windswaler* manda neve e gelo, quando non gli sot-

tentri nell'impero il mite gigante *Swasuder* che dona, alla terra, lo zefiro ed il calore, i fiori e l'estate.

Quest'ingenua concezione dell'origine del mondo e degli dei trova, in parte, riscontro nella Mitologia ellenica; soltanto che, nella germanica, tutto il quadro appare più fosco e lugubre, in conformità alla natura bigia del settentrione, denso di nebbie e povero di quel sole che, abbellendo l'aspetto dei luoghi, die', agli uomini del mezzogiorno, maggior vivezza di fantasia e conferì loro più fervida agilità di spirito.

Ma anche pei Germani, come già pei Greci, il mondo sorge fra e dopo lotte cruente sostenute dagli dei, creatori, con i giganti e mostri che, ribelli all'impero dei celesti, vogliono sovvertire l'Universo: *Bergelmir* e la sua stirpe vogliono vendicare l'uccisione di *Ymir* e la soppressione dei primi giganti del gelo, donde una guerra accanita fra *Asi* e giganti, che minaccia di sconvolgere il mondo. E qui si narra del dio *Loki* che, impalmata l'orribile gigantessa *Angurboda* ' l'apportatrice di spavento '), fa causa comune coi giganti contro gli *Asi*, sostenuto da' suoi abbominevoli figli, il lupo *Fenrir*, il serpente *Jörmungandar*, due mostri, e l'esecrabile *Hel*, regina dell'inferno. La lotta finisce con la vittoria completa degli *Asi*, che sono il principio del bene, sui giganti e mostri, i simboli del male e della forza bruta: l'Universo è creato e durerà finchè regnerà sovrano il principio del bene, ma sarà sovvertito, quando i geni del male, ripreso il sopravvento in cielo e in terra, si accaniranno a far ripiombare il mondo nel caos primitivo. E qui la fantasia nordica crea una storia nebulosa di finimondo, di morte degli uomini e degli dei, di lotte accanite e cruente fra *Asi* e giganti, aiutati da mostri di ogni

genere, lotte che terminano col tramonto delle antiche divinità e con la trasformazione dell'Universo. Il complesso di questi catastrofici avvenimenti, conosciuto sotto il nome di *Crepuscolo degli dei* (ted. *Götterdämmerung*) (1), si svolge così:

« La terra, perduta la sua forza produttrice, andò sempre più immiserendo, il sole non ebbe più calore e tre inverni gelati si susseguirono senz'interruzione di estati: tutte le piante irrigidirono sotto l'incessante turbinìo della neve, e gli uomini, privi di cibo e di calore, perirono. Altri tre inverni gelati videro il mondo intiero in guerre e discordie; gli uomini, rimasti superstiti, si uccisero a vicenda; sulla terra imperversò il delitto, e dominarono barbarie e crudeltà. Allora si scatenarono tutte le furie del male, ed avvennero prodigi mostruosi: i due immani lupi *Sköll* e *Hati* divorarono il sole e la luna, le stelle si staccarono dal firmamento, e le fondamenta di tutti i mondi vacillarono. Il serpente *Jörmungandar* uscì dalle profondità del mare, che si riversò sulla terra inondandola, il cane infernale *Managarm*, spezzate le sue catene, apparve, ringhiante, alla superficie del mondo e, con esso, il terribile lupo *Fenrir*. Il gigante del fuoco *Surtur* (2), con i suoi guerrieri e con i giganti del gelo, brandì la sua spada di fuoco e si apprestò alla battaglia. La nave *Nagleƒare* (o *Nagelƒari*), costruita con le unghie dei morti, fu gettata in mare e, pilotata dal gigante *Rymer*, solcò le onde in burrasca, avendo a bordo *Loki* e i suoi guerrieri. Dopo

---

(1) Nordico: « *Ragnarök* ».

(2) *Surtur* è 'il diavolo'. Vedi in proposito a pag. 96. Quanto a *Jörmungandar*, *Managarm* e *Fenrir*, vedi il capitolo sui « Mostri » a pag. 129, F. Per gli *dei* e *giganti* si vedano i rispettivi capitoli.

la cruenta battaglia sul mare, s'iniziò furibonda la lotta nel cielo: *Loki* e *Surtur*, il gigante *Rymer* ed il lupo *Fenrir*, passato il ponte *Bifröst*, minacciarono direttamente la dimora degli dei, *Asgard*, ove ancora regnava quiete celestiale : gli dei tutti, armatisi, accorsero, e fu impegnata battaglia sanguinosa fino allo sterminio: *Wodan*, il padre degli dei e degli uomini, fu divorato dal lupo *Fenrir*, ed il figlio di quello, *Thor*, dopo accanita lotta, riuscì ad abbattere il serpente *Jörmungandar* ma, soffocato dal veleno esalato dal mostro, cadde morto. Gli dei *Heimdal* e *Loki* si trafissero a vicenda, mentre *Freyer* soccombette alla spada infiammata di *Surtur*, e *Tyr*, strozzato il cane infernale *Managarm*, stramazzò ferito a morte. *Widar*, figlio di *Wodan*, si slanciò contro *Fenrir* e, calcatogli un piede sulla mascella superiore, riuscì a dilacerarla e ad uccidere il mostro. Ma i genii del male rimasero padroni del campo, e Surtur, il feroce demonio del fuoco, arse il frassino sacro e scagliò le fiamme sulla terra e sul cielo, incenerendo il mondo intiero. Tutti gli dei perirono, meno *Widar* e *Wali*, e i due figli di *Thor*, *Magni* e *Modi;* ma l'Universo non tramontò : ecco spuntare, in un cielo risorto, un nuovo sole, più bello e più fulgido del primo, ecco apparire una seconda luna, più bianca e risplendente dell'antica; ecco una nuova terra sollevarsi dalla profondità ed ornarsi di verdi erbe e di fiori! E, mentre tutto il creato si rinnova, due esseri umani, scampati miracolosamente all'universale sterminio, compaiono sulla terra risorta: essi sono una donna *Lif* (la vita) e *Lifthrasir* o *Liftkraser* (l'amatore della vita), un uomo, i quali divengono i progenitori di un nuovo genere umano, migliore del primiero. Nuovi dei sorgono a reggere il mondo rinnovellato e purgato dalle scorie

del male, mentre *Höder* e *Balder* riappaiono in cielo (1): l'età dell'oro è ritornata! » (2).

Questa puerile credenza in un finimondo, rinnovellatore dell'Universo, fu propria di tutti i popoli antichi: gli Ebrei credettero nel diluvio universale, cui scampò Noè e la sua famiglia; i Greci, copiando gli Ebrei, fantasticarono di un diluvio che, sepolto il mondo antico, ne fece sorgere uno nuovo, migliore del primo. *Lif* dei Germani è *Pirra* degli Elleni, e *Liftkraser* è *Deucalione*. La lotta fra dei e mostri, simboli quelli del bene e questi del male, ricorda la favola persiana di *Ormuz*, dio della luce e del bene, che combatte e vince *Ariman*, dio delle tenebre e del male; insomma, i *Germani*, popolo ariano, ripetono, *mutatis mutandis*, le credenze dei loro fratelli di stirpe, fatto questo che riconferma la comune origine degli Indo-europei o Indogermani (3).

Tuttavia, se è chiara la concezione ebraico-ellenica, la germanica appare alquanto nebulosa, giacchè questa fa tramontare gli *dei stessi* che non sembrano, veramente, colpevoli di sì mostruosi delitti da meritare fine così miseranda! Vero è che, nel complesso della favola, la fantasia si sbriglia nel desiderio di far piazza pulita di tutto e di tutti, per ricostruire un mondo nuovo con nuove divinità ed uomini nuovi. Del resto, la fantasticheria della fine del mondo, sia per incenerimento, sia per inondazione o per raffreddamento, appare cosa seria persino a Seneca ed a Lucano, ed in generale ai seguaci della filosofia stoica, i quali tutti preconizzano,

---

(1) Vedi a pag. 68 (VI) e segg.

(2) E, con essa, l'*Allvater*.

(3) Che l'idea del finimondo, presso i popoli ariani, sia sorta per influsso *semitico*, è intuitivo!

con matematica sicurezza, degna di miglior causa, non solo la fine del mondo ma anche quella degli dei, e profetizzano che, da questo generale tramonto, nascerà un Universo novello, purificato da tutti i mali, perfetto in tutte le sue parti componenti, più bello, più rigoglioso, più ridente del primo! Ed i santi cristiani ripetono, più o meno, le profezie di Seneca e di Lucano, assicurando che, nel giorno dell'estremo giudizio, il cielo e la terra andranno in cenere, e gli uomini periranno; onde, tutto sommato, ci appare chiara la comunanza delle fantasticherie primitive, cui s'informano le credenze religiose degli uomini, ma ci conforta il rilievo, concepire la mente umana il mondo frutto di una lotta fra luce e tenebre, fra bene e male, fra vita e morte, di una lotta, nella quale il trionfo della luce, del bene e della vita s'identifica con l'idea dell'eternità del principio divino e della sempiterna rinnovazione dell'Universo.

CAPITOLO V.

GLI DEI E LE DEE, le divinità inferiori e le credenze germaniche che alle divinità si riconnettono.

La Mitologia *in senso stretto* si occupa di dei e dee e di tutti quegli esseri divini o sovrannaturali che hanno qualche dominio sulla natura e sugli uomini, ma non tratta di eroi o semidei, se non in quanto questi abbiano rapporti diretti con le vere e proprie divinità. Questo capitolo, quindi, contemplando la Mitologia suaccennata, dirà delle divinità superiori ed inferiori, mentre si farà menzione degli eroi in un capitolo a parte che tratterà la leggenda eroica la quale appunto, insieme coi miti sugli dei, costituisce l'oggetto complessivo della Mitologia *in senso vasto* (1).

La Mitologia germanica, come quella che comprende le favole religiose di parecchi popoli, annovera una serie variopinta di dei e di dee, di spiriti, mostri, demonii ed esseri sovrannaturali; onde non è facile nè stabilirne il numero nè fissarne sempre con sicurezza gli attributi.

(1) Sull'argomento, vedasi quanto è detto, con maggiore ampiezza, nel cap. VI, a pag. 139 e segg.

Noi abbiamo innanzi un complesso di narrazioni, spesso contraddittorie, ed una serie di fonti che ci recano nomi diversi per un'identica divinità, oppure varie divinità per identici attributi. Nella congerie, poi, delle imprese favolose, di questo o quel dio, i fatti mitologici si ripetono, talvolta, modificando i particolari già esposti, sicchè, tenuto conto anche della diversità dei luoghi e dei tempi, noi ci troviamo davanti ad un mondo caleidoscopico di dei maggiori e minori, il quale rende tutt'altro che facile il compito a chi voglia esporre lucidamente i miti germanici. In generale, i mitologi citano *dodici* dei, maschi e femmine, ma questo numero non corrisponde alla realtà, perchè non tiene conto delle divinità dell'antica Germania propriamente detta, divinità, delle quali alcune si confondono con le scandinave o, mutato nome, ne ripetono gli attributi, altre, invece, stanno a sè o, almeno, non trovano riscontro nella Mitologia nordica o scandinava. La stessa incertezza perdura, quando si passi a studiare le molteplici divinità inferiori il cui numero non ha limite e le cui attribuzioni ed imprese formano, insieme con quelle degli dei, la parte narrativa della Mitologia. Noi, per essere chiari e concisi, divideremo il fantastico mondo divino in

A) *Dei propriamente detti;*
B) *Giganti;*
C) *Demonii;*
D) *Spiriti;*
E) *Esseri sovrannaturali;*
F) *Mostri.*

A) Gli dei propriamente detti.

Come fu già accennato, la creazione fu compiuta dagli *Asi* che dal caos, materia informe, fecero derivare l'Universo, servendosi anche del corpo e del sangue del

gigante *Ymir*, da essi ucciso. Ma agli *Asi* contrastarono l'opera, prima dei giganti, i *Vani* (*Wanen*) dei quali la Mitologia germanica fa cenno fugace come di dei secondari, ben presto scomparsi dalla memoria e dal culto; onde questo si limitò ai primi che, abbattuti i giganti, rimasero soli a reggere l'Universo.

Gli dei principali sono: *Wodan* (nordico: *Odino*), ed i suoi figli: *Thor* o *Thunar*, *Balder*, *Höder*, *Tyr* o *Zio*, *Heimdal* (*Heimdall*), *Wali* (altrimenti chiamata *Wile* o *Ali*), *Widar*, *Bragi* (*Brage*) e *Hermoder*.

Valgono ancora come dei principali: *Freyer* (o *Frey*) (1), *Uller* (o *Ullr*), *Loke* (*Loki*), *Niörder* (*Niord*) e *Forseti*. Le dee principali sono: *Jörd*, la prima moglie di *Wodan*, *Frigg* (*Frigga*), la seconda moglie dello stesso dio, *Freya*, *Nanna*, moglie di *Balder*, *Skalda* (o *Skadi*), moglie di *Niörder*, *Idun*, moglie di *Bragi*, *Sif* (o *Sifo*), moglie di *Thor*, *Ostara*.

Meyer, nella sua storia religiosa dell'antica Germania (R. M. Meyer, *Altgermanische Religionsgeschichte*, Leipzig, 1910), nomina i seguenti dei e dee: *Odino*, *Tyr*, *Frey*, *Niord*, *Thor*, *Ingro*, *Justo*, *Irmino*, *Saxnot*, *Freya*, *Skadi*, *Frigga*, *Balder* e *Sifo*. L'Edda ne nomina altri parecchi; onde, come già osservato, è difficilissimo determinarne il numero. Noi ci accontenteremo — e, davvero, possiamo accontentarci ! — di esporre vita,

---

(1) I nomi degli dei germanici, delle località e delle cose sono, spesso, differenti di forma e di suono a seconda che sieno citati da autori tedeschi o da norvegesl, danesi e svedesi. Anche la grafia varia. In questo libro fu, generalmente, preferita la forma e scrittura tedesca, non esistendo in italiano, tranne che per *Odino* e pochi altri, nomenclatura propria. Quando fu necessario, si citarono più nomi e, quando fu possibile, si usò grafia italiana, sebbene, nella maggioranza dei casi, tale grafia non corrisponda ai suoni dei nomi, che sono germanici.

morte e miracoli degli dei e delle dee che vanno per la maggiore, innestando, nella narrazione, gli altri dei, quando verranno a proposito.

I.

Wodan o Wuotan (nordico: Odino) e Frigga.

Wodan, cioè *il Burrascoso*, è il primo di tutti gli dei ed il padre degli dei e degli uomini, l'*Alfader* (ted. *Allvater*) (1), *pater hominumque deumque*, *patèr andrôn te theôn te*, come *Jupiter* dei Romani e *Zeus* degli Elleni. Seduto sul maestoso suo trono nel *Walhalla*, in *Asgard*, egli vede l'intero Universo e quanto in esso succede. *Wodan* è il vero padre eterno, cui tutti gli dei devono obbedire e dal quale dipende la sorte di tutti e di tutto. Nel *Walhalla*, tutto scintillante d'oro e di armi lucenti, banchettano gli dei e, con questi, gli eroi, caduti nelle battaglie, cui *Wodan* accoglie con gli onori dovuti ai valorosi, periti in guerra, giacchè il padre degli dei è pure il fiero dio delle battaglie. Egli è il padre degli eserciti, il dio della vittoria e, quando esce in guerra, lo seguono le vergini della pugna, le *Valchirie* (2) e lo accompagnano i due sacri corvi. La credenza cieca dei Germani nelle delizie e negli onori, concessi da *Wodan*, nel *Walhalla*, ai guerrieri caduti combattendo, infondeva agli uomini coraggio senza limiti e disprezzo della morte, cui andavano incontro con gioia, certi del paradiso loro riservato, dalla bontà divina, in una seconda vita! È questa un'ingenua, ma pur commovente esplicazione di

---

(1) Vedi in proposito la nota 1, a pag. 34.
(2) Vedi a pag. 122 (2).

fede, quale già, più o meno, si ripete fra tutti gli uomini dell'antichità e, non altrimenti, si rivela fra i credenti di tutti i tempi e di tutti i luoghi. Non conforta forse Leonida i suoi prodi Spartani, prima dell'estrema battaglia alle Termopili, rassicurando i guerrieri con le fatidiche parole: « Stasera ceneremo con gli dei »? Non con altro animo i Crociati combatterono nel nome di Cristo, fidenti nel premio divino, nè il fatalismo musulmano valse meno ad animare i guerrieri, seguaci dell'Islam, a dare il loro sangue per la fede. E, nei tempi moderni, quali e quanti esempi di martirii sublimi non solo sui campi di battaglia, ma pure in tutti i casi della vita, quando animatrice sia una fede vera, una speranza intima e irradicata nel sangue, essere destinato, al di là della vita, il premio a chi sofferse sulla terra e, rassegnato, confidò nella clemenza divina!

Quando è assiso sul trono *Wodan* ha, accovacciati a' suoi piedi, a destra e a manca, i due lupi, *Geri* (l'avido) e *Freki* (il vorace), cui il dio, che mai non mangia, getta a divorare tutto il cibo a lui imbandito. *Wodan* si nutre soltanto di vino, che incessatemente gli versa una giovine coppiera (1), ritta alla sua sinistra, mentre su entrambe le spalle del dio stanno i due sacri corvi, *Hugin* (il pensiero) e *Munin* o *Mugin* (la memoria), che gli susurrano i segreti del mondo e tutto quanto essi hanno veduto e udito durante il loro volo giornaliero attraverso il cielo e la terra.

Ma gli altri dei e gli eroi fanno omaggio alla mensa, cui presiede il gran Padre, e mangiano abbondantemente della carne del cinghiale divino *Serimmer* che, squarciato e cotto ogni mattina, riappare, ogni sera,

(1) Questa coppiera è la dea *Freya* (v. a pag. 63 (V) e segg.).

intatto ed intero. Nè meno bevono dei ed eroi, chè le gonfie poppe della capra di *Asgard* somministrano loro, a getti continui, il dolce idromele che è il nettare degli dei nordici. *Wodan* troneggia, con l'elmo d'oro in capo, cinto il petto di corazza, avendo, stretto nella mano destra, il magico giavellotto *Gungnir* che sempre coglie il segno. Il suo volto, incorniciato da folta barba, è severo, ma non truce; gli occhi mandano faville, ma tradiscono anima bonaria. Tutta la sua figura, dalle anche in giù rivestita da una specie di gonna che gli giunge fino ai piedi, ridà l'immagine di un buon padre di famiglia germanico, serio, asciutto, freddo e taciturno, ma pacione e bonario. Egli è il « gemütlicher Familienvater », come lo chiamerebbero i Tedeschi!

Ma, talvolta, *Wodan* è raffigurato con un occhio solo e chiamato ' il guercio ', perchè un giorno, recatosi alla fontana della saggezza, custodita dal gigante *Mimir* a *Iötunheim*, volle bere di quell'acqua, per guadagnare in sapienza, e pagò un sorso di quel liquido magico con un occhio, sul quale, poi il gigante, continuò a versare, ogni giorno, il dolce idromele.

Padre della magìa e della poesia, *Wodan* inventò i segni segreti, chiamati *rune* (1), e se ne servì per esercitare l'arte magica, che accrebbe la sua potenza su tutti gli altri dei e sull'Universo, arte la quale s'immaginava congiunta con la poesia. Infatti *Wodan* parla sempre in poesia e — beato lui! — sa poeticamente conquistare il cuore delle donne, cui, pari al suo collega *Giove*, tende comunemente insidie e seduce, dimenticando la poesia e divenendo un selvaggio cacciatore del sesso gentile!

---

(1) Vedi nota a pag. 22.

Ed ecco il buon *Wodan*, a cavallo del suo destriero bianco dalle otto zampe, percorrere, avvolto in un ampio mantello e con il capo coperto da cappuccio, l'aria, al di sopra di boschi e di campagne. Lo accompagnano le anime dei morti che costituiscono il suo esercito, il *' Wudes-Heer '* (nordico) o *' Wuotes-Heer '* (svevo). In tale compagnia il dio, più che inseguitore di donne, è l'agitatore dei venti e lo scatenatore delle tempeste. Nelle notti oscure e burrascose, quando ulula il vento ed infuria la procella, il lugubre esercito attraversa l'aria fra latrati di cani e cupi suoni di corni, ma *Wodan* — racconta la favola svedese — spesso va a caccia solo, per conquistare la donna delle selve, la « *Wildfru* » (nordico) o « *Wildfrau* » (tedesco) che, quando vede il feroce cacciatore, fugge inorridita. Il dio la insegue furibondo, e tutto il cielo rimbomba di urla! Questa lugubre immagine del dio è da considerarsi più antica di quella che fa, di lui, il mite padre dell'Universo, come è pure antico il mito di un *Wodan* che, d'inverno, manda la neve sulla terra.

Come nella Mitologia greco-romana, così nella germanica gli dei si presentano ovunque e assumono, per non essere riconosciuti o per trarre in inganno avversari o per conquistare le donne, quella figura e sembianza che loro meglio aggrada od appare più opportuna: *Wodan* compare, spesso, sotto le spoglie di umile campagnuolo o sotto quelle di cacciatore. Talvolta si trasforma in aquila e vola per l'aria o prende la figura di altro animale, pari, in questo, a *Zeus* (Giove) che rapisce *Europa*, dopo essersi trasformato in toro, ed ottiene le grazie di *Leda*, avendo le sembianze di un cigno!

Wodan ebbe due mogli: *Jörd* (la terra), figlia della *Notte*, che gli partorì *Thor*, e *Frigg* (*Frigga*), che lo

rese padre di *Balder*. *Jörd* corrisponderebbe a *Gaia* dei Greci e a *Tellus* dei Romani, ma, comunemente, è confusa con *Freya* o, meglio, con *Nerthus*, dea germanica nominata da Tacito, la quale, a sua volta, è considerata affine a *Freya* (1). Qui la favola è avvolta nella nebbia: *Nerthus*, *Jörd*, *Freya* e *Frigga* sarebbero quattro nomi per una dea sola! *Nerthus* è nota alla Mitologia germanica soltanto per la citazione di Tacito (2), *Freya* (vedi a pag. 63 (V) e segg.), dapprima affine a *Frigga*, ne è staccata dalla religione nordica e, per il tramite di questa, passa nei miti germanici, sebbene rimanga, specialmente in Islanda, un essere solo con *Frigga*. Quest'ultima è figlia del dio *Fiorgyn*, non meglio precisato, e, simile a *Giunone*, è signora, accanto a *Wodan*, del mondo e delle sorti umane.

Essa è la fida compagna del gran dio e lo assiste con il consiglio e con l'opera, mentre, ad un tempo, sovrintende ai matrimoni come *Giunone Lucina* e, pari a *Venere Pandemia* (*Aphrodite Pandemos*), protegge il libero amore (3).

Frigga raccoglie, quindi, in sè, gli attributi di *Giunone* e di *Venere*, ed appunto per questo spesso è confusa con *Freya* che è la dea dell'amore, simile alla *Venere celeste* (*Aphrodite Urania*), la quale protegge gli amori puri, santificati dai vincoli del matrimonio, proveniente dal cielo. Data la confusione degli attributi, è ben comprensibile la frequente unificazione di entrambe le dee; ma

---

(1) Vedi H. Göll, *Germanische Mythologie*, ed. Spamer, 1884, pag. 365.

(2) Secondo Silvestri (Gaetano Silvestri, *Mitologia nordica*, ed. Hoepli, 1924, pag. 61, nota 1) *Nerthus* è identica con *Niord* (*Niörder*)

(3) Vedi Silvestri, op. cit., pag. 70, nota 1.

1 v pag 65

Frigga è venerata specialmente come *moglie di Wodan* e, in tale qualità, abita il palazzo, chiamato *Fensal* (sala marina), ad *Asenheim*. Quivi la servono e l'assistono le ancelle *Fulla*, *Gna* e *Hlin: Fulla* (l'abbondanza) è la custode delle gioie e dei monili; *Gna* (la viaggiatrice dell'aria) è la messaggera, che, su rapido destriero, attraversa il cielo ed il mondo, recando ambascerie o portando, ovunque, i comandi della dea; infine *Hlin* (la ricevitrice) riceve le domande e le preghiere di coloro che implorano l'aiuto di *Frigga*. Il nome « *Frigga* » sarebbe sinonimo di ' *Frau* ' = donna, signora, padrona; ma altri nomi esistono per designare la moglie di *Wodan*, come *Berchta* o *Berta*, *Hulda* o *Holda* e, infine, GODE che sarebbe il femminile di GODAN, altra forma per *Wodan*. Col nome di *Gode*, *Frigga* è pure dea della caccia.

Il culto di *Wodan* imponeva sacrifici cruenti: s'immolavano, sugli altari del dio, cavalli e, spesso, vittime umane che, generalmente, erano prigionieri di guerra. Perciò — racconta il Göll (opera citata, pag. 364) — Germanico trovò sul campo di battaglia, nella selva teutoburgica, i crani dei tribuni e centurioni romani, sacrificati al dio, appesi ai tronchi degli alberi. Questa barbarica usanza fa pensare che, almeno per i Germani in senso stretto, *Wodan* fosse più un dio della guerra che non un bonario padre degli dei e degli uomini come, comunemente, è descritto. Altri osserva che *Wodan*, il burrascoso, il guerriero, il sanguinario, il cacciatore selvaggio, fu una concezione religiosa antica la quale, nel progresso dei tempi, si addolcì fino a creare la figura del dio buono e mite che governa, con paterne cure, le vicende del mondo. Probabilmente sarà così, altrimenti non si spiegherebbero le contraddittorie qualità che

fanno, di *Wodan*, il dio più singolare di tutte le Mitologie. Chè se, poi, si volessero raccontare le sue molteplici avventure ed esaminare gl'innumerevoli suoi attributi, questa singolarità apparirebbe ancor più evidente, perchè in quelli il dio rappresenta le parti più opposte: Cacciatore, egli uccide, un giorno, la donna delle foreste che ha tante volte inseguito; maestro di magìa, egli si dedica a guarire i feriti ed in genere si serve dell'arte magica per il bene dell'umanità; poeta, conquide, con i carmi, i cuori delle donne; sanguinario dio della guerra, è placato con i sacrifici cruenti di vittime umane. Egli è dio degl'impiccati e dei suicidi, il capo dei fantasmi, ma anche colui che fa risorgere i morti, che seda le discordie e gli odi fra gli uomini; suscita i venti e le burrasche, ma quieta le tempeste; insomma *Wodan* è buono e malvagio; clemente e crudele; burrascoso e violento, ma pacione e bonario! La figura di questo dio sintetizza le forze naturali più varie che operano ora favorevolmente, ora sfavorevolmente; ma la fantasia, qui, ha preso il volo e, forse dimenticando la natura, è giunta a conferire, a *Wodan*, proteiformi aspetti e disparate qualità. Del resto, non meno varii ci appaiono *Zeus* degli Elleni e *Jupiter* dei Romani, con i quali *Wodan* ha evidenti punti di contatto: *Giove* dei Romani, p. e., è colui che manda la pioggia e il sole, il lampo, il fulmine ed il tuono; è, quindi, il dio della burrasca, come *Wodan*, soltanto che a quest'ultimo manca il tuono, attribuito, come vedremo, a *Thor*. *Giove*, in origine, è dio della guerra e rimane sempre colui che impedisce la fuga: *Jupiter Stator*, e dona la vittoria: *Jupiter Victor*, cui i condottieri romani, seguendo l'esempio di Romolo, dedicano, nell'antico tempio capitolino, le armature tolte al nemico, abbattuto

in singolare tenzone. Ed a *Giove* è consacrata la cerimonia del trionfo e della dichiarazione di guerra; onde i guerrieri stanno sotto la sua protezione o, almeno, considerano *Giove* il dio che li protegge. Non altrimenti, *Wodan* è il dio dei guerrieri, le cui anime, come vedemmo, sono accolte, da lui, nel *Walhalla*. Anche *Giove* diviene appena più tardi il « pater hominumque deumque », dopo essere stato adorato semplicemente come dio della pioggia, del fulmine e del tuono, le quali attribuzioni gli permangono, insieme con quella di protettore dei combattenti, quando il dio perviene al trono dell'Olimpo. Tutto ciò considerato, balza negli occhi la simiglianza di *Giove* e di *Wodan*, non solo, ma pure il fatto che entrambi salgono ai fastigi della divinità dopo un periodo, più o meno lungo, di noviziato, per dir così, divino.

Giove latino non è che una copia di *Zeus* degli Elleni, la concezione della cui suprema potestà su tutti gli dei e su tutto l'Universo s'avvicina all'idea del monoteismo; onde, ben riflettendo, noi veniamo alla conclusione che, dato il parallelismo fra *Zeus*, *Jupiter* e *Wodan* (1), i tre padri eterni delle tre Mitologie europee possano rappresentare, in certo qual modo, un progresso verso l'idea monoteistica delle antiche tre stirpi più insigni d'Europa (2).

Nell'aspetto esteriore, *Wodan* ricorda *Giove olimpico:* entrambi hanno il viso incorniciato da folta barba, ma *Wodan* ha l'elmo, mentre *Giove* ha il capo laureato.

---

(1) *Zeus*, gen. *Diós* = dio, *Jupiter* = *Diespiter*, cioè *Deus pater* = dio padre; *Wodan* = *Godam* = ted. *Gott* = dio. Tutti e tre i nomi contengono, in sè, lo stesso concetto, cioè denotano l'essere supremo, che il monoteismo chiamò « *Dio* »

(2) Circa l'« *Allvater* » vedi la nota 1 a pag. 34.

Tutti e due gli dei indossano, dai fianchi in giù, una veste che giunge loro fino ai piedi, ma *Giove* ha il petto seminudo, mentre *Wodan* lo ha ricoperto di corazza. L'*Olimpico* tiene, nella sinistra, una lunga lancia o scettro, terminante in un'aquila, e sulla palma della mano destra palleggia l'alata dea della vittoria; *Wodan* ha soltanto stretto, nella sinistra, il giavellotto. In generale, la rappresentazione dei due dei è di una somiglianza innegabile, sebbene *Wodan* appaia alquanto meno leggiadro, perchè più tozzo e perchè rivestito, il petto, di corazza. Qui ho citato *Zeus* di Olimpia, scolpito da Fidia, non già le comuni rappresentazioni del dio, nè quelle di *Jupiter* che sono varie e ci mostrano il dio in molteplici atteggiamenti ed aspetti.

II.

Thor o Thunar (Donar) e Sifo.

Thor è il primogenito di *Wodan*, natogli da *Jörd*, la quale non fu la sua allevatrice, perchè il figlio visse e crebbe presso i suoi genitori adottivi *Wingnir* e *Hlora*. *Thor* possiede, come già dicemmo, ad *Asgard* il maestoso palazzo *Bilskirnir* ed una grande fattoria chiamata *Thrudheim*, cioè la « sede della forza ». Sposatosi, in prime nozze, con la gigantessa *Jarnsaxa* ebbe due figli: *Magni* (la forza) e *Modi* (il coraggio); quindi, presa in moglie *Sif* (*Sifo*), divenne padre di *Uller* (*Ullr*) (1) e di *Thrude* (la forza). *Thor* è, dopo *Wodan*,

(1) Più propriamente *Sifo*, secondo il mito comune, ebbe *Uller* da altro marito. Secondo un'altra versione, *Uller* è figlio di *Sifia*, figlia adottiva di *Thor*. Vedi SILVESTRI, op. cit., pag. 66.

il più venerato fra tutti gli dei; anzi il suo culto, presso i Germani del nord, stette in maggior onore che quello di *Wodan*, sicchè il primo fu considerato pari a *Giove*, donde il giorno di Giove (giovedì) fu chiamato, da tutti i Germani, *Torsdag* (nordico) e *Donnerstag* (tedesco), cioè giorno consacrato a *Thor* (*Donar*, cioè « *der Donnerer* » (tedesco) = il tonante, il lanciator del tuono). Infatti *Thor* è il dio del tuono, dei fulmini, dei lampi, del fuoco, dei venti, dell'uragano che infuria e distrugge e della pioggia mite e ristoratrice che alimenta la terra; è, insomma, colui « che fa la pioggia e il bel tempo », quindi ha culto speciale presso gli agricoltori che vedono, in lui, il loro protettore. In generale, *Thor* è il vero dio propugnatore della prosperità degli uomini e degli animali ed impiega la sua forza a proteggere il mondo contro i geni del male che combatte incessantemente. Nemico giurato dei giganti, è, con questi, in perpetua lotta; onde tutta la sua attività si esplica in avventure straordinarie, nelle quali i due eterni avversari mettono a prova le miracolose loro forze.

Thor attraversa il cielo su di un cocchio, tirato da due capri, le ruote del quale fanno rimbombare il tuono; egli tiene, nella destra rivestita di un guanto di ferro, il martello ardente, chiamato *Miölnir* o *Mjolmir*, che, lanciato anche alla massima distanza, ritorna sempre nella sua mano. La figura di *Thor* è maestosa e palesa erculea forza: capelli rossi coprono il suo capo, ed una lunga barba spiovente, di colore rossiccio, incornicia il suo volto e gli giunge fin quasi alla cintola. Il corpo è stretto in un abito, a tunica ed a calzoni, che lascia le braccia e le gambe quasi completamente ignude. *Thor* non trova perfetto riscontro nella Mitologia greco-romana: egli non è che *Giove pluvio* e *Giove tonante*,

l'*egioco Giove*, e, come questo scuote l'egida perchè rimbombi il tuono, così *Thor* fa rintronare il cielo, tagliando le nubi con le veloci ruote del suo cocchio. Come *Giove*, il dio germanico aduna, in sè, violenza e mitezza, reggendo egli tanto le tempeste quanto la pioggia benefica che fa prosperare le messi e reca, agli agricoltori, pingui raccolti.

Tolto il velo dell'allegoria, *Thor* altro non è che il simbolo delle forze naturali, ora propizie ed ora avverse agli esseri viventi; ma, come la natura, pur ne' suoi mutamenti, talora catastrofici, e nelle sue violente perturbazioni, tende al rinnovamento perenne della materia e, frequentemente, appare benigna, così l'immagine del dio, che ripete la natura, si presenta, all'ingenua concezione religiosa, più benevola che triste, più propizia che avversa. Sempre avversi, invece, sono i giganti come quelli che rappresentano, esclusivamente, quei fenomeni naturali, i quali, considerati a sè, appaiono nemici dell'Universo ; onde *Thor* che, secondo la comune credenza, scaglia fulmini e tuoni per « benedire la terra », li combatte aspramente ed incessantemente, come appunto la natura, benigna, cerca di eliminare tutti quei mali ch'essa stessa, nell'esplosive e non infrequenti sue manifestazioni turbolente e sovvertitrici, ha cagionato.

Sifo è la dea dai capelli d'oro, cui lo scaltro e perfido *Loki* (vedi a pag. 82) taglia le chiome. *Thor*, infuriato di tanto scempio, costringe *Loki* a far immediatamente ricrescere, sul capo di *Sifo*, gli aurei capelli (1). Generalmente si paragona *Sifo* con *Demeter* (*Cerere*), la bionda dea delle biade, e si riferisce il mito del taglio dei capelli alla mietitura dei cereali.

(1) Vedi anche a pag. 111.

III.

Tyr (antico-alto-tedesco: Zio).

Tyr, in origine pari a *Zeus* degli Elleni, è, come già fu detto sopra (Cap. III, pag. 27), identico, dapprima, a *Tiu* (o *Tiuz*), l'antico padre eterno dei Germani; ma, già ai tempi di Tacito, questo dio del cielo s'è trasformato in un dio della guerra. Anche *Marte* dei Romani è, dapprima, precipuamente il dio dell'agricoltura, della primavera, del bestiame e, in generale, il protettore dei prodotti della natura, ed appena più tardi il suo culto si limita alle cose attinenti alla guerra. Dai Germani propriamente detti *Tyr* è venerato sotto il nome di *Saxnot* (Signore della spada) (1) e, specialmente, dai Sassoni i quali, convertiti forzatamente al cristianesimo nel secolo ottavo, dovettero giurare, nella cerimonia del battesimo, di rinunciare per sempre a *Wodan*, *Thunar* e *Saxnot*. Il mito esalta il coraggio eroico di *Tyr* e racconta che il lupo *Fenrir*, figlio di *Loki*, accettò di essere legato dagli dei, purchè uno di essi mettesse la destra nella sua bocca. *Tyr*, impavido, assecondò il desiderio del mostro, ma questo, con un morso, strappò la destra al dio e la ingoiò (2). Göll (op. cit., pag. 373) paragona questo mito con la favola indiana del dio del sole *Sawitar* che, durante un sacrificio, si taglia la mano da sè, e lo spiega osservando che *Tyr*, qui, appare nella sua primiera qualità di dio della luce in lotta con il lupo, immagine delle tenebre; ma questa spiegazione non mi

(1) Alcune stirpi germaniche chiamavano il dio col nome di *Heru* o *Cheru*. Fra questi i *Cheruschi* che altro non sarebbero se non i guerrieri di *Cheru*.

(2) Intorno al lupo *Fenrir* vedi a pag. 131.

pare esatta, perchè *Tyr* non è, in ispecial modo, dio della luce, come il mostro *Fenrir* non rappresenta veramente le tenebre.

In generale, l'interpretazione di alcuni miti, specialmente dei germanici, è cosa tutt'altro che facile, epperò non può sempre cogliere nel segno, dovendosi considerare che il passaggio dalla concezione naturalistica a quella allegorica è, spesso, lungo e che la fantasia religiosa si scosta fortemente dalla visione dei fenomeni naturali.

Come a *Wodan*, così anche a *Tyr* s'immolavano vittime umane e precisamente prigionieri di guerra. Le cerimonie in onore del dio erano, comunemente, accompagnate da danze che s'intrecciavano fra le spade, e davanti ad una spada, quasi simbolo della divinità guerresca, i combattenti prestavano il loro giuramento di fedeltà. Da quanto fu esposto si deduce che *Tyr* ha innegabili punti di contatto con *Wodan*, del quale è il predecessore nella comune credenza dei Germani e con il quale divide alcune attribuzioni, non ultima quella che concerne la guerra.

IV.

Bragi (Brage) e Idun (Iduma).

Bragi è il dio poeta; egli è il più saggio e il più eloquente di tutti gli dei. Sua moglie *Idun*, figlia del Nano *Iwaldi*, custodisce l'idromele dei poeti ed i pomi d'oro, destinati a ringiovanire gli dei. A proposito dell'idromele, il mito racconta:

La guerra fra *Asi* e *Vani* era terminata, e la pace fu suggellata in modo molto strano: *Asi* e *Vani* sputa-

rono in un vaso e crearono, con la loro saliva, un uomo sapientissimo che fu chiamato *Kwasir* o *Knauser*. Venuto, un giorno, questi a *Schwarzalfenheim*, dimora degli *Elfi neri*, fu ucciso, a tradimento, dai due Nani *Fialar* e *Galar*, e, dal suo sangue commisto di miele, i Coboldi (1) fabbricarono l'idromele dei poeti. Questo magico liquore, che infondeva lo spirito poetico a chi lo beveva, fu, poi, ceduto, dai Coboldi, al gigante *Suttung* (o *Sattung*) il quale lo consegnò in custodia alla propria figlia *Gunlöd* (*Gundoela*). Questa nascose il vaso, contenente il liquore, in una caverna; ma gli dei, saputo della miracolosa bevanda, se ne vollero impadronire: *Wodan*, giocando d'astuzia, riuscì ad ottenere l'aiuto di *Baugi*, fratello di *Suttung*, e, forata leggermente la parete della caverna, vi penetrò in forma di verme, quindi, ripreso l'aspetto suo proprio, conquistò l'amore di *Gunlöd*. Così potè facilmente ottenere, dalla custode, il vaso che vuotò con pochi sorsi. Trasformatosi in aquila, il dio, tutto ripieno del liquore, spiccò il volo verso *Asgard*, inseguito da *Sattung*, mutatosi pure in aquila. Intanto gli dei, accortisi che *Wodan* stava per essere raggiunto da *Sattung*, posero sotto il cielo un numero infinito di vasi, e *Wodan* vomitò dal becco e fece uscire dalla parte opposta tutto l'idromele ingurgitato, che riempì quei vasi. Pare che il dio ne vuotasse moltissimo dal di dietro e ben poco dal becco, perchè la favola dice che soltanto la parte uscita di qui fu capace d'ispirare la vera poesia, mentre l'altra, bevuta, non diede che poetastri. L'idromele passò così in possesso degli dei e fu custodito da *Idun*, ma la disgraziata dea, che deteneva pure i pomi della giovinezza, fu rapita dal gigante *Thiassi* o *Thiazi*,

(1) Su Nani e Coboldi vedi a pag. 109 e segg., e a pag. 117.

che s'appropriò anche dei famosi pomi. Gli dei ne furono sgomenti perchè, non potendo più gustare di quel cibo, invecchiavano ed incanutivano. *Loki*, sospettato di aver aiutato il gigante, fu minacciato di morte e costretto a far ricerche di *Idun*. Lo scaltro dio volò sotto forma di falco a *Iötunheim*, ove trovò *Idun* in casa di *Thiassi*. Trasformata la dea in una noce, la portò seco, volando verso *Asgard*, ma il gigante, mutatosi in aquila, lo inseguì. Gli dei, accortisi del pericolo in cui si trovava *Loki*, fecero, quando questi ebbe superate le mura di *Asgard*, una grande fiammata sotto le mura stesse, fiammata che bruciò le ali al gigante. Questi cadde sul suolo di *Asgard*, e gli dei, accorsi, lo uccisero. — *Idun* ritornò fra gli dei.

Idun è considerata il simbolo della vegetazione che, d'inverno, muore per il gelo e, in primavera, rinasce o ritorna. *Thiassi* è un gigante del gelo e, come simbolo del gelo stesso, va appuntino, ma *Loki* (1), chi è? È un dio? È un demonio? Mistero! *Loki* è tutto: è dio, è demonio, è un essere sovrannaturale, è un mostro, uno spirito maligno e benigno; ma... con la primavera che c'entra egli? In verità, i miti germanici sono, spesso, sì ingenuamente puerili che gli sforzi di molti mitologi tedeschi, per interpretarli, fanno sorridere!

Bragi, poi, è un dio che potrebbe assomigliare ad Apollo... senza le *Muse*, se non fosse raffigurato con la barba bianca! (2). Con Apollo il dio germanico ha solamente comuni la poesia ed il canto, dei quali è maestro e protettore.

---

(1) Vedi a pag. 81 (IX) e segg.

(2) L'aspetto di Bragi è quello d'un venerando sacerdote o profeta, con la veste talare.

V.

Freyer (Freyr), Freya e Ostara.

Freyer (il signore, il lieto) e *Freya* (la signora, la cortese) sono figli di *Niörder*, il dio delle acque. (Vedi a pag. 76 (VII) e segg.). *Freyer* ha la sua residenza nella dimora degli *Elfi bianchi*, *Lichtalfenheim*, donde egli domina tutta la terra, ed è accompagnato dal fido amico, *Skirnir* (*Skirner*), che è pure, spesso, il messaggero di *Wodan* ed è un dio della luce. *Freyer* attraversa il cielo sul divino cignale dalle setole d'oro, *Gullinbursti*, e il mare sulla nave miracolosa ed alata, *Skidbladnir*, che ha sempre il vento in poppa e può, all'arrivo, essere ripiegata come un fazzoletto e posta in saccoccia! *Freyer* è il più bello degli dei, il più esperto cavaliere, e l'aspetto suo è quello di un adorabile giovinetto: la chioma lunga e fluente, gli occhi vivaci e lucenti, la figura snella e slanciata, noi lo vediamo attraversare il cielo sull'aureo cignale. Allacciato al disopra delle spalle, gli pende un ampio mantello svolazzante nell'aria, la vita è stretta mollemente da elegante cintura che divide quasi la tunica dai calzoni, corti e giungenti fino ai ginocchi. Insomma, *Freyer* è un dio graziosissimo e simpatico, e i suoi attributi si conformano all'indole sua ed al suo aspetto esteriore. Egli è, infatti, il grande dispensatore di pace e di voluttà, largitore di ricchezza, protettore delle messi e di tutto quanto nasce e fiorisce sulla terra. Egli dona la luce ed il calore del sole e manda la pioggia benefica sui campi; ma, ad un tempo, *Freyer* è colui che rappresenta la potenza fecondatrice dei maschi, epperò è venerato dalle donne che implorano la sua protezione nei matrimoni. Questo dio è *Apollo*, è *Cupido*,

è *Imene*, è *Priápo*, perchè dispensa luce e calore, amore e voluttà, perchè protegge i matrimoni, perchè combatte la sterilità femminile. Bello come *Apollo*, voluttuoso come *Cupido*, dolce come *Imene*, lascivo come *Priápo*, *Freyer* è il dio germanico dell'amore nel più vasto significato della parola (1), dell'amore che produce, in tutti i fenomeni della natura e della vita, della fecondità e della conseguente ricchezza. *Freyer* è un grande amatore, ed all'amore egli deve la perdita della magica sua spada che vibra i colpi da sè. Un giorno, incontrata, nel *Walhalla*, la bellissima fra le belle, *Gerd*, figlia del gigante *Ögir* (*Egiro*), se ne invaghì pazzamente e non ebbe più pace. Rivoltosi per aiuto al ' luminoso ' *Skirnir*, questi gli promise che gli avrebbe portato la bella fanciulla, se il dio gli avesse ceduta la magica spada. Il patto fu accettato: *Freyer* ebbe *Gerd*, ma perdette l'arma miracolosa; epperò, nella lotta fra gli dei e gli spiriti malvagi, il giovane dio soccombette alla spada di fiamme del feroce *Surtur*. Per l'amore *Freyer* aveva sacrificato la vita! (2).

Che significa questo grazioso dio, e che dice la sua amorosa avventura? La fantasia religiosa degli antichi Germani personificò in *Freyer* la luce e il calore che rendono rigogliosa la terra, la forza generatrice e la voluttà dell'amore, infine l'istinto sessuale, cui è dovuta la propagazione della specie umana. *Freyer*, che sacrifica la spada magica all'amore, è l'uomo che

---

(1) *Apollo* è, anzitutto, un dio della luce e del sole; *Cupido* o *Eros* è, originariamente, il primo dio, nato dal *Caos*, poi è immaginato figlio di *Afrodite* (*Venere*) e largitore di voluttà e di amore; *Imene* o *Imeneo*, esso pure figlio di *Afrodite*, è il dio delle nozze; *Priápo*, infine, nasce da *Dioniso* (*Bacco*) ed è considerato il simbolo della lussuria e della lascivia.

(2) Vedi a pag. 42.

cede l'arma della sua forza alla bellezza della donna, è Adamo che cede ad Eva. Il ' luminoso ' mezzano *Skirnir* è la vaga luce dell'ideale, è l'aureola fulgente di cui si circonda l'amore sessuale, ed appunto questo ideale e quest'aureola sono quelli, ai quali l'uomo sacrifica la sua personalità, cioè cede l'arma dell'egoismo. L'individuo, come tale, soccombe alla fiamma dell'amore che è il seme propagatore della specie.

A *Freyer* s'immolavano cavalli e buoi; ma, secondo alcuni, si sacrificavano, al dio, anche vittime umane. Dopo *Wodan* e *Thor*, *Freyer* fu, specialmente nella Svezia, il più venerato degli dei.

Degno riscontro a questo dio è la sorella *Freya*, la dea della natura, la madre dei fiori, la patrona degli amanti che sperano di riunirsi, dopo la morte, nella di lei dimora celeste. *Freya* che, come fu già detto (vedi a pag. 52), fu confusa, spesso, con *Frigga*, è considerata, in generale, la dea dell'amore, pari a *Venere* o *Afrodite*. A lei è dedicato, infatti, il *giorno di Venere*, cioè il *Venerdì* che, in tedesco, è *Freitag* (*der Tag der Freya* = il *giorno di Freya*), giorno sacro alle nozze, perchè, appunto di Venerdì, i Germani solevano celebrare i matrimoni (1). E nei banchetti nuziali si consacrava a *Freya* il calice dell'amore, cioè si beveva inneggiando alla dea, come a colei sotto i cui auspici si celebravano i matrimoni. *Freya* è la coppiera degli dei nel *Walhalla* e, sul campo di battaglia, la condottiera delle *Valchirie*.

---

(1) Fu la Chiesa cattolica che dichiarò il *Venerdì* giorno di sciagura perchè, secondo essa, in questo giorno fu crocifisso Gesù Cristo. In tutto il medio evo il *Venerdì* fu considerato giorno fatale e malaugurato, credenza questa che, ereditata da quei tempi, perdura ancora, come vieta superstizione, insieme col famoso ' tredici '. Quando si dice progresso!

Generalmente questa dea è immaginata vergine e raffigurata come donna bellissima che attraversa il cielo su di un cocchio tirato da due gatti. La sua figura è aitante, bianche le braccia ed il collo, dal quale pende la famosa collana *Brinsingamen* (catena di fuoco), prominente il seno, smagliante e candido il viso, virgineo e di meravigliosa bellezza, lussureggiante e fluente la chioma. Ritta sul cocchio, la magnifica dea, stretta al seno ed ai fianchi la tunica e aderente la gonna, tiene, nella destra, una lancia, mentre leggermente, con la sinistra, stringe i capi delle redini. Essa è una *Venere* pudica, il simbolo della casta bellezza muliebre che allieta l'occhio senza turbare i sensi, perchè l'abito e l'atteggiamento son quelli di formosa donna, conscia della sua purezza. Ma un altro mito fa, di *Freya*, la moglie infelice di *Odur* (spirito), sposo infedele che abbandona la giovane compagna, non appena questa gli ha regalata una figlia. Le lacrime di *Freya* scorrono a fiumi e si trasformano in oro fluente.

Ma — racconta un altro mito — *Odur* ritorna, dopo lunghissima assenza, e dice alla sposa che le *Norne*, le dee del destino, lo avevano condannato all'esilio ed ora lo restituivano ai patrii lari. Infine, una terza favola narra che *Freya* cerca il marito in tutti i paesi della terra e, con sua grande gioia, lo trova, dopo lunghe peregrinazioni, disteso su di un verde prato. Ma *Odur* non rimane sempre con la sposa e l'abbandona, ogni anno, dopo l'equinozio d'autunno. Non è facile dire che cosa si nasconda sotto queste variopinte storielle. Forse è lo spirito dell'uomo che s'allontana dall'amore, dopochè ne ha delibato tutta la dolcezza, e, poi, ritorna, attratto ancor sempre dal miraggio del piacere. L'amore cerca lo spirito, cioè la passione dell'amore cerca di

vincere lo spirito, riluttante; quindi questo, vinto, cede per un tempo, ma rifugge la passione, quando è subentrato l'autunno. In altre parole, *Odur*, lo spirito dell'uomo in generale, cede all'amore, ma si allontana da esso, quando l'uomo stesso è entrato nell'autunno di sua vita. Ogni individuo, infatti, cessa di sentire gli stimoli dell'amore, quando s'avvicina alla soglia della vecchiaia.

Anche la collana di *Freya* ha la sua storia: la dea — dice il mito — aveva favorito le sue grazie ai Nani, e questi, in compenso, le avevano fabbricato una meravigliosa collana, che destò l'interesse di *Wodan* stesso, cui *Loki* avea narrato l'avventura. Il gran padre degli dei comandò a *Loki* di portargli la collana o di non comparirgli mai più davanti agli occhi, e questi obbedì: *Freya* abitava il sontuoso palazzo, chiamato *Folkwang*, che, essendo notte, era avvolto nell'oscurità. La dea giaceva beatamente nel suo candido lettino, e la sua stanza era chiusa a chiave. *Loki* era penetrato nel palazzo, ma, come entrare nella stanza da letto della dea? Inezie per... un trasformista come *Loki!* Egli si tramuta in mosca e, attraverso un forellino, riesce ad entrare. Ma qui un altro ostacolo si presenta allo scaltro dio: *Freya* è coricata in modo che il suo petto copre la collana, epperò bisogna costringerla a voltarsi. Detto fatto: *Loki*-mosca diventa una pulce e punge la dea nel seno; questa si volta, e così la collana è facilmente rubata dal divino lestofante. Ma il colpo fallisce: quando *Loki*, con il bottino, sta incamminandosi, nelle sembianze sue proprie, verso *Asgard*, il dio *Heimdal* (vedi a pag. 79 (VIII) e 80), il guardiano degli dei, accortosi del furto, lo insegue. *Loki* si trasforma immediatamente in foca e si getta in mare, *Heimdal* fa altrettanto, quindi segue una lotta furibonda fra i due dei-foche. *Heimdal*

ne esce malconcio, ma strappa la collana a *Loki*. La buona *Idun*, che ha guarito le ferite di *Heimdal*, riporta la collana a *Freya* piangente.

Mi guarderò bene dall'interpretare anche questa favolosa storiella che ho narrato perchè serva a dimostrare, fino a dove possano arrivare le fantasticherie mitologiche; osservo soltanto che la *collana di Freya* ricorda vivamente il *magico cinto di Venere*, con il quale quest'ultima accresce il suo fascino divino. Se, poi, la lotta fra *Loki* e *Heimdal* significhi, come pretendono i mitologi, il combattimento fra *San Michele* e *Lucifero*, non discuto, nè ritengo discutibile.

Affine a *Freya* è *Ostara*, la dea della primavera, raffigurata anch'essa come donna bellissima, dalla lunga chioma, di corpo aitante e formoso. Ella attraversa i campi, seguita da quattro giovani ancelle, graziose e seducenti, e sembra benedire la terra che, al suo passaggio, si fa rigogliosa di erbe e di fiori. La Pasqua cristiana, festa della resurrezione e della primavera, è, ancor oggi, per i Tedeschi, la festa di *Ostara*, cioè « *das Osterfest* » o « *die Ostern* », e l'uovo pasquale è « *das Osterei* », cioè l'uovo di *Ostara*. La dea *Ostara* e le sue ancelle fanno pensare a *Cloride* (*Chloris*) greca, dea della primavera, ed alle *Ore* (*Horai*), dee delle stagioni, od a *Flora*, la dea romana dei fiori, che a *Cloride* pienamente corrisponde.

VI.

Balder, Nanna, Wali e Forseti.

Balder (il principe), figlio di *Wodan* e di *Frigga*, è, dopo *Freyer*, il più bello degli dei non solo, ma pure il più mite e il più innocente essere divino: i suoi occhi

sono lucenti come il sole, la sua chioma è lussureggiante e magnifica, la sua figura è maestosa, le sue membra scultoree. Nella sua celestiale dimora, chiamata *Breidablick*, *Balder*, denominato anche *Vol*, passava i giorni beati con l'amata consorte *Nanna* e col figlio *Forseti*. Ma un triste destino minacciava tanta felicità: infausti prodigi s'erano avverati ed avevano seriamente preoccupato gli dei, cioè *Idun* era precipitata, una notte, dai rami di *Ygdrasil*, sui quali s'era tranquillamente cullata, nel regno di *Hel*, e la fontana di *Mimir*, il giorno dopo, avea dato segni palesi d'incipiente siccità. Giovava scrutare l'avvenire e conoscere la sorte che incombeva agli dei tutti; onde *Wodan*, dopochè nessuna contezza su ciò gli fu potuta dare dai Nani, nè gli dei *Heimdal*, *Bragi* e *Loki*, discesi nel regno delle ombre, ebbero avuto, da *Idun*, chiarimento alcuno sui venturi avvenimenti, partì, sul bianco suo cavallo dalle otto zampe, *Sleipnir*, alla volta di *Helheim*. A ciò il gran dio era stato indotto anche dal fatto che *Balder*, la notte innanzi, aveva sognato della dea infernale *Hel* e veduto come questa gli facesse dei cenni significativi. *Wodan* cavalcò fino ad oriente del regno delle ombre e giunse alla tomba della maga *Wala*, quindi, fatta risuscitare la morta, le chiese, senza darsi a conoscere, per chi si adornassero i letti e i sedili nella dimora di *Hel*. « Per *Balder* », rispose la maga, « si allestiscono i preparativi e per lui si fabbrica l'idromele, a tutto cordoglio degli dei ». Quindi l'indovina gli predisse gli eventi avvenire, ma, interrogata ancora chi sarebbe stata la malvagia donna capace di non piangere la morte di *Balder*, la maga, inorridita, riconobbe il dio e non volle più rispondere. Frattanto gli dei avevano deliberato di far giurare tutti gli esseri del mondo, animati e inanimati, che mai

avrebbero recato danno alla persona di *Balder*, quindi *Frigga* viaggiò tutto l'Universo, ottenendo solenne giuramento dagli uomini, dai giganti, dai Nani, dagli alberi, dai cespugli, dalle pietre, dai metalli, dai veleni, dalle malattie, che *Balder* sarebbe stato sempre rispettato. Ciò avvenuto, il *Walhalla* echeggiò di voci giulive: tutti gli dei, tranquillizzati e sicuri, si diedero a sollazzi festosi, e chi gettava bastoncelli, chi pietre, chi altro proiettile contro *Balder* per far la prova, in certo qual modo, della sua invulnerabilità. Ma il demonio *Loki*, sempre guastamestieri, meditava un brutto tiro: trasformatosi in vecchia, si recò da *Frigga* e seppe da lei, che tutti gli esseri e le cose del mondo s'erano obbligati con giuramento a non far male a *Balder;* ch'ella, tuttavia, avea trascurato d'esigere promessa solenne da un arbusto di vischio, ritenendolo troppo piccolo ed insignificante. Allora *Loki* corse a prendere un ramoscello di quel vischio, ne fece una lancia e, tornato nel *Walhalla* ove gli dei continuavano a scagliare proiettili contro *Balder*, chiese a *Höder*, fratello di quest'ultimo, dio forte ma cieco, perchè se ne stesse in disparte e non si divertisse, anch'esso, come gli altri dei. Avendo questi risposto, che era cieco e non aveva proiettili, *Loki* gli mise in mano la lancia e lo invitò a scagliarla contro *Balder*. *Höder* obbedì, scagliando la lancia con tutta forza contro il fratello che, colpito in pieno petto, cadde morto. Il mondo intero si oscurò: gli dei, esterrefatti, si adunarono intorno al corpo esanime di *Balder*, mentre *Loki* scomparve. Gemiti e lamenti tagliarono l'aria, e *Frigga*, accorsa, pianse amare lagrime, pur aggrappandosi alla speranza che l'orribile dea delle ombre, *Hel*, si lasciasse indurre, da preghiere, a liberare l'anima di *Balder* dalle tenebre di *Helheim*. Frattanto *Hermoder*,

a cavallo di *Sleipnir*, partì alla volta del regno delle ombre, e gli dei, domato il dolore e cessate le lagrime, trascinarono il corpo di *Balder* alla riva del mare, quindi, tratto a secco il vascello degli dei ed allestitovi sopra un rogo, vi deposero il cadavere del dio ucciso. *Nanna*, a tale vista, morì di crepacuore, ed il suo corpo fu coricato vicino a quello dell'amato consorte. Fatto salire accanto anche il cavallo di *Balder*, *Thor*, col suo martello, diè fuoco al rogo, quindi gli dei vollero far scendere il vascello in mare, ma, a dispetto di tutti i loro sforzi, non vi riuscirono. Fu chiamata allora da *Iötunheim* la terribile gigantessa *Hyrrokin* che arrivò ad *Asenheim* a cavallo di un lupo gigantesco, guidato da lei con redini fatte di vipere. L'erculea donna, capace di smuovere i monti, con una leggera spinta fece scivolare il vascello in mare, ma *Thor*, sdegnato perchè essa non aveva usato modi delicati, stava già per punirla col suo martello, quando gli altri dei, frapostisi, gli osservarono che *Hyrrokin* era stata invitata a venire, epperò doveva essere rispettata. Nel frattempo, il Nano *Lit* era capitato fra le gambe di *Thor*, e questi, furibondo, sfogò la sua collera, scaraventando il disgraziato nel fuoco.

Intanto *Hermoder*, dopo una cavalcata di nove giorni, era giunto al fiume *Giöll* (*Giall*), che divide il regno di *Hel* dal resto dell'Universo, e, sul ponte d'oro, aveva incontrata la custode del ponte stesso, *Mödgud*, la quale gli avea mostrata la via che conduce all'inferno. Riuscito col suo cavallo a superare il cancello, *Hermoder* penetrò nel regno dei morti, ove trovò *Balder* e *Nanna*, seduti su di un posto d'onore, ma tristi e taciturni. Con essi passò la notte conversando e, la mattina dopo, pregò *Hel* di lasciare libero *Balder*. Ma

la regina delle ombre rispose: « Se tutto ciò che vive al mondo, se tutte le cose, se tutti i morti piangeranno, *Balder* rivedrà la luce, ma se un solo occhio rimarrà asciutto e senza lagrime, egli dovrà eternamente rimanere nel mio regno ».

Tale risposta, riferita da *Hermoder* agli dei, parve favorevole, e si mandarono messi per tutto il mondo perchè invitassero tutti gli esseri viventi, i morti e le cose tutte a piangere la morte di *Balder*. E tutti piansero: uomini, Nani e giganti, bestie, piante, pietre, il sole, la luna, le stelle, la nebbia e il vento; ma i messaggeri, sulla via del ritorno ad *Asgard*, scorsero, davanti alla sua caverna, la gigantessa *Thölk* che, pregata di piangere, ostinatamente si rifiutò. *Balder* era, perciò, condannato a rimanere in eterno nel regno delle ombre. Chi era la trista donna? Naturalmente il malvagio *Loki!* Questi, che aveva causato la morte di *Balder*, ne rese impossibile la liberazione.

La maga *Wala*, dopo l'uccisione di *Balder*, predisse a *Wodan* essere destinato che il vendicatore del delitto provenisse da sangue divino, e precisamente da *Wodan* stesso e da *Rinda* (ted. *Rinde* = crosta, qui: crosta terrestre), figlia di *Billing*, re dei Ruteni. Svanita ogni speranza nel perdono di *Hel*, *Wodan* si recò, sotto le sembianze di guerriero, dal re *Billing*, gli offrì i suoi servigi e compì tali gesta eroiche, che il re lo fece suo generale e gli promise la mano di sua figlia. Ma questa non ne volle sapere del guerriero, sicchè *Wodan* fu costretto ad assumere altre sembianze: si trasformò in orafo, ma fu respinto, quindi in cavaliere ed ebbe la stessa sorte; da ultimo si tramutò in ragazza, divenne ancella di *Rinda* e, con una bacchetta magica, piombò quest'ultima in una gravissima malattia. Riapparso,

poco dopo, nella figura di medico, guarì la fanciulla ed ottenne le sue grazie. *Rinda* gli donò un figlio che fu *Wali*, figlio miracoloso che, poche ore dopo la nascita, è un forte giovanotto, capace di maneggiare l'arco come un esperto guerriero. Egli compare, nè pettinato nè lavato, nel *Walhalla* ed uccide con le sue frecce il cieco *Höder*, l'assassino di *Balder*.

Questa lunga favola, tanto discussa, adombra semplicemente i fenomeni della luce e delle stagioni: *Balder* è l'estate, *Höder*, il cieco, rappresenta l'inverno; il primo è la luce, il secondo le tenebre; infatti l'estate è la stagione della luce e l'inverno quella dell'oscurità. *Wali*, chiamato anche *Bui* o *Bous* (tedesco: *Bauer* = il contadino), personifica la primavera che uccide l'inverno, *Höder*, il quale ultimo, a sua volta, ha ucciso l'estate, *Balder*. In altre parole, *Balder* è la luce che, nell'estate, è bella, viva e smagliante, ma, poi, subentrato l'autunno, perde del suo splendore fino a spegnersi quasi del tutto. Allora *Balder* muore per mano di *Höder* che è la tenebra invernale (1).

(1) Il mito è eminentemente *nordico*, quindi in esso si rispecchiano i fenomeni astronomici della regione *boreale* d'Europa, nella quale col 21 settembre, cioè all'inizio dell'autunno, il polo *boreale* comincia ad immergersi nell'oscurità che dura sei mesi, per cedere il posto alla luce nell'equinozio di primavera, il 21 marzo. Infatti la favola danese originaria, meglio ripetendo la natura, mette *Balder* in eterna lotta con *Höder* per il possesso di *Nanna*, amata da entrambi, cioè l'estate e la luce con l'inverno e la tenebra per il possesso del globo terracqueo, personificato da *Nanna*. Il mito non contempla l'autunno, perchè questa stagione, nel nord, non ha carattere spiccato come da noi, e, in verità, in tutta l'Europa settentrionale l'ottobre è come da noi il dicembre. Questo fenomeno si rileva già nelle regioni alpine dell'Italia stessa e, tanto più, al di là delle Alpi. Senza andare tanto lontano, è noto che a Vienna, per esempio, in ottobre cade, frequentemente, la neve.

Tutto il mito è, nell'*Edda*, connesso con la favola della fine del mondo (1) ed ha una leggera tinta di tragicità causa l'intervento di *Loki* che astutamente si serve dell'innocente *Höder*, per abbattere *Balder*.

Loki è « l'enfant terrible » della Mitologia germanica, quindi c'entra sempre anche quando non dovrebbe entrarci, purchè ci sia qualche tiro birbone da compiere contro gli dei. Ma *Balder*, dopo il crepuscolo degli dei, riappare, riconciliato con *Höder*, risorto anch'esso, nel luogo ove già dimorarono gli *Asi:* i due dei, legati ora da vincoli di vero affetto fraterno, perambulano, l'uno appoggiato al braccio dell'altro, il campo di *Ida*, cioè la sede rinnovellata dei celesti. Con la riapparizione di *Balder* e di *Höder*, liberati dal regno delle ombre, coincidono il ritorno dell'età dell'oro e la resurrezione dell'Universo, ma qui, pur troppo, il mito dimentica *Nanna*, la quale, non si comprende bene perchè, sembra condannata perpetuamente alla morte. In realtà, nel mondo rinnovellato, l'estate, *Balder*, e l'inverno, *Höder*, s'avvicendano senza lotta per il possesso del globo terracqueo, onde questo perde, nel mito, ogni ragione d'essere ulteriormente personificato. Del resto, come tutti i miti, ed i germanici in ispecie, anche questo di *Balder* è amplificato dalla fervida fantasia religiosa che, infarcita di superstiziose credenze, si diletta di spaziare nella mistica creazione di avvenimenti lugubri e di tetri personaggi sovrannaturali, come qui avviene, quando entra in scena l'orribile gigantessa *Hyrrokin* a cavallo del suo gigantesco lupo con le briglie fatte di vipere, o quando si parla di *Hel* e del regno delle ombre o della

---

(1) Tramontato l'Universo antico, *Balder* e *Höder* riappaiono nel cielo rinnovellato. Vedi a pag. 43.

maga *Wala* o della gigantessa *Thölk* o di altri simili tristi personaggi. La stessa fantastica amplificazione si ripete nel mito nordico dei *Nibelunghi* (vedi a pag. 156 e segg.), nel quale il chiaro eroe del sole o della luce, *Sigurd* (*Siegfried*), è ucciso dal tristo *Guthorm*, e non solo l'amplificazione si ripete ma pure tutto il substrato poetico, in quanto *Sigurd*, *mutatis mutandis*, è un personaggio quasi identico a *Balder*. Il quale *Balder*, poi, sarebbe, secondo l'opinione di molti mitologi, dagli Islandesi stato paragonato a *Cristo*, come *Loki* a *Lucifero* e *Höder* a *Longino*.

Ma come dio mitologico *Balder* ha molte caratteristiche di *Apollo*, il dio del sole e della luce, il quale combatte la tenebra personificata dal serpente o drago *Pitone*. Nel mito greco-romano vince *Apollo*, cioè la luce, mentre *Balder* è raffigurato, nella favola germanica, come vittima di *Höder*, vittima poi vendicata da *Wali*, la primavera. Ma, infine, *Balder* risorge, e così il mito germanico perviene alla stessa conclusione del greco-romano, cioè alla vittoria della luce. Del resto tutto il mito di *Balder* coincide, se bene mi appiglio, anche in certo qual modo con quello delfico del viaggio di Apollo su di un cocchio, tirato da cigni, alla volta del settentrione, nel paese degli *Iperborei*, ove il sole, o la luce, dura sei mesi. Per mezzo anno Apollo quivi dimora, quindi scompare, cioè la luce, nella regione boreale, scompare, dopo sei mesi di notti diurne.

Forseti è figlio di *Balder* ed ha ereditato dal padre le più belle qualità. Egli risiede nella maestosa sala, chiamata *Glitnir* (la fulgente), che ha il tetto d'argento e poggia su colonne d'oro. Quivi è il tribunale celeste, e *Forseti* ne è il giudice eterno che riesce sempre a riconciliare gli avversari. Secondo *Göll* ed altri, *Forseti*

significa ' Vorsitzender ' (tedesco), cioè *presidente*, ed a questo dio fu sacra l'isola di Helgoland che anticamente si chiamava '*Forsiterland*', vale a dire il paese di *Forseti*.

VII.

Niörder (Niord) e Skadi (Skalda).

Niörder, il padre di *Freyer* e di *Freya* (v. a pag. 63 (V)), natigli da *Niöd*, sua prima moglie, è il dio dei mari, dei laghi, dei fiumi e delle acque in generale. Egli abita il maestoso castello, chiamato *Noatum* (*la sede delle navi*), ove appunto nacquero *Freyer* e *Freya*, e di là dirige il governo delle acque. *Niörder* non appartiene alla stirpe degli *Asi*, ma a quella dei *Vani*, essendo nato a *Wanenheim* (*paese dei Vani*), ove fu pure allevato. Essendo scoppiata la guerra fra *Asi* e *Vani*, *Niörder* fu dato in ostaggio agli *Asi*, fra i quali rimase, quando fu suggellata la pace. A questo dio incombe la protezione della navigazione e della pesca, onde naviganti e pescatori a lui fanno sacrifici e rivolgono preghiere. *Niörder* è pure dominatore dei venti e del fuoco, sicchè egli riunisce, in sè, molteplici attribuzioni che lo fanno simbolo di altrettanti fenomeni naturali; onde chi voglia paragonarlo con *Nettuno* (*Posidone*), non potrà esaurire le qualità del dio germanico, cui competono pure quelle di *Eolo*, dio greco-romano dei venti, e di *Vulcano* (*Efesto*), signore ellenico-romano del fuoco.

Skadi (1) proviene dalla stirpe dei giganti, essendo figlia di *Thiassi* (*Thiazi*), il famoso gigante ucciso dagli dei (vedi a pagina 62). Volendolo vendicare, *Skadi* si

---

(1) *Skadi* significherebbe, secondo alcuni, « *castigo* ».

armò di tutto punto e si recò ad *Asgard* per chiedere conto agli dei della morte del padre suo. Quivi trovò ottima accoglienza, essendo piaciute agli dei la sua risolutezza ed audacia che, accompagnate da virginea grazia, conquisero i cuori degli *Asi*. Per calmare l'ira e fugare il dolore di *Skadi*, *Thor* scagliò gli occhi di *Thiassi* verso la vôlta celeste e li trasformò in stelle, mentre *Wodan* la invitò a scegliersi un marito fra gli dei. Ma *Skadi*, sempre imbronciata e chiusa nel suo dolore, non volle, per lungo tempo, alcuna comunanza con gli uccisori del padre, finchè un giorno, essendole comparso innanzi *Loki*, belante, insieme con un capro legato al suo piede, e saltellante, ella, quando il dio, da vero buffone, ebbe fatto, davanti a lei, un pagliaccesco capitombolo, scoppiò in una sonora risata. Da quel giorno *Skadi* cambiò umore, quindi accettò l'invito di *Wodan*; ma la scelta del marito le fu resa quanto mai difficile, perchè le furono mostrati soltanto i piedi degli dei! La poverina, naturalmente, pigliò... un granchio: credendo di avere scelto il bellissimo *Balder*, si trovò, dopo la ' pedestre ' contemplazione degli dei, fidanzata di *Niörder!* Il matrimonio fu tutt'altro che felice: *Niörder* amava il mare, *Skadi* la montagna, a *Niörder* piaceva la pesca, a *Skadi* la caccia; quegli aveva orrore delle caverne e degli ululati dei lupi che popolano le foreste di *Jötunheim*, questa odiava il susurro del mare, che s'infrange alle rive, e lo stridore dei gabbiani striscianti sui flutti. Dapprima, i due sposi, compiacendosi a vicenda, abitarono nove giorni a *Jötunheim* e nove giorni (1) sul mare, alternando così, per lungo tempo, le rispettive dimore, ma, infine, *Skadi*

(1) Un altro mito dice che *Niörder* e *Skadi* vivevano nove mesi sui monti e tre alla riva del mare.

abbandonò il marito, si restituì a' suoi monti e si dedicò alla cacccia delle belve feroci. Ritornata, un giorno, ad *Asgard*, vide *Uller*, il dio dell'inverno, e lo sposò.

Skadi è la dea della caccia ed ha con *Diana* (*Artemide*) qualche lieve punto di contatto, ma, più che altro, essa simboleggia, forse, la rude natura delle montagne che contrasta, sovente, con quella più varia, ora placida, ora impetuosa, delle acque che in *Niörder* s'incarnano.

Il mito di *Niörder* e *Skadi* ricorda la favola ladina delle Dolomiti, i « Monti pallidi », la quale narra di un re di quei monti che, desideroso di andare nella luna, invano sospirava volgendo lo sguardo verso il pallido satellite. Ma, un giorno, il re scorse, sulla cima della montagna, due esseri strani, punto somiglianti agli uomini, e, interrogatili, seppe ch'erano abitatori della luna, scesi sulla terra pei loro affari ed ora in procinto di ritornarsene lassù. Il re ottenne di fare il viaggio con loro e si trovò, poco dopo, nella luna! Quivi conobbe la figlia del re e, invaghitosene, la sposò. Ma, ben presto, il biancore della luna cominciò ad offuscargli la vista, quindi il re ritornò sulla terra, conducendo seco la sposa. Ma questa, a sua volta, soffriva per la varietà dei colori terrestri, onde si dovette accordarsi di abitare qualche tempo nella luna e qualche tempo sulla terra, finchè i due sposi furono costretti a separarsi.

Ma la favola finisce bene: I Nani delle montagne, impietositi dalle lacrime e dai sospiri del re, abbandonato dalla consorte, filarono raggi di luna sulle vette delle Dolomiti sì da conciliare la varietà dei colori con il pallido biancore lunare. Così la sposa potè ritornare sulla terra, e i due coniugi vissero a lungo, felici, sulle cime di quei monti che, per il loro biancore, furono chiamati ' Monti pallidi '.

VIII.

Heimdal, Widar e Uller.

Heimdal è figlio di *Wodan* e di nove vergini sorelle. Egli è dotato di somma sapienza, di vista acutissima e di tale udito che sente crescere l'erba dei prati e la lana delle pecore! Per queste sue doti singolari *Heimdal* è il guardiano degli dei ed il custode del ponte *Bifröst*, che congiunge *Asgard* con *Midgard*. Egli non dorme mai e, sempre in guardia, impedisce l'entrata, nel regno degli dei, ai giganti. La sua spada, che manda bagliori più vivi dei lampi, è potentissima e non meno potente è il suono della sua tromba che s'espande pel mondo intero!

Fu già detto (vedi a pag. 67 e seg.) che *Heimdal* strappò a *Loki* la collana di *Freya* dopo un aspro combattimento e che, durante la furibonda lotta fra gli dei e gli spiriti malvagi (vedi a pag. 41), *Heimdal* e *Loki* si trafissero a vicenda.

È difficile dire che cosa veramente simboleggi questo dio; per i mitologi, *Heimdal* sarebbe la personificazione dell'alba, e le nove vergini, dalle quali egli proviene, le onde del mare. La spada di questo dio sarebbe la stessa che cacciò Adamo dal paradiso, e la tromba sarà quella che risonerà, nel mondo intero, il giorno del giudizio universale! Non discuto sulla serietà di tale interpretazione che può valere in quanto nessuno finora, ch'io sappia, ne diede una migliore; comunque, le attribuzioni di questo dio non sembrano soverchiamente adatte a fare di *Heimdal* il simbolo del primo albore

mattutino! Come guardiano degli dei, *Heimdal* ha della somiglianza con *Mercurio* (*Hermes*), il messaggero di *Giove* non solo, ma colui che rappresenta pure, fra gli dei d'Olimpo, l'autorità esecutiva degli ordini del sommo padre.

Widar, il dio taciturno, è figlio di *Wodan* e della gigantessa *Grid*. Dopo *Thor*, è il più forte di tutti gli dei che hanno di lui la massima stima e fiducia. Infatti è *Widar* colui che vendica la morte di *Wodan*, uccidendo il mostruoso lupo *Fenrir*, e che, insieme con *Wali*, vendicatore di *Balder*, rimane, nel regno dei cieli, dopo l'incendio dell'Universo ed il tramonto degli dei. (Vedi a pag. 42).

Widar sembra il fratello siamese di *Wali*, cioè, come questo, il principio restauratore dell'equilibrio nella natura. Entrambi, *Wali* e *Widar*, significherebbero, secondo il Silvestri, la vendetta sanguinaria.

Uller, il dio dell'inverno, è figlio di *Sifo* oppure di *Sifia* figlia adottiva di *Thor* (vedi a pag. 56 (II) e nota 1, ibidem). Egli abita, ad *Asgard*, il palazzo chiamato *Ydalir* insieme con la consorte, *Skadi*, figlia del gigante *Thiassi* e già moglie di *Niörder* (vedi a pag. 76 (VII) e segg.). La figura di *Uller* è quella di un dio alquanto selvaggio e fiero: egli è rappresentato con l'arco in mano, i pattini ai piedi, sul ghiaccio, in atteggiamento di guerriero o di cacciatore che aspetti il nemico o la fiera. Gli ricopre il capo e il dorso una lunga pelle ferina. Il viso è incorniciato da folta barba, e gli occhi del dio luccicano sinistramente. *Uller* è il simbolo della cruda natura invernale, propria delle regioni nordiche, maestosa ad un tempo e lugubre, e non trova riscontro nella Mitologia greco-romana.

IX.

Loki (Loke).

Loki sembra appartenere, come quasi tutti gli altri dei, alla stirpe degli *Asi*, ma in realtà è considerato piuttosto un demonio od un rampollo della schiatta dei giganti, essendo figlio del gigante *Farbanti*. Dapprima genio benefico del fuoco, *Loki*, che ha nel sangue lo spirito malvagio de' suoi avi, i giganti, si associa a questi contro gli *Asi* ed impalma la mostruosa gigantessa *Angurboda* (*Angerbode*) (1) che gli partorisce tre figli, tre mostri: il lupo *Fenrir*, il serpente *Jörmungandar* e l'orribile *Hel*. In seconde nozze *Loki* sposa *Sygin* (*Signa*) dalla quale ha due figli: *Narwi* e *Wali*. *Signa* è altrettanto bella e graziosa quanto è orribile *Angurboda*, ma anche *Loki* è, di aspetto e di figura, bello e maestoso, mentre ha l'animo aperto e pronto ad ogni specie di turpitudini e d'inganni. Scaltro, perfido, malvagio, inesauribile ideatore ed esecutore delle più svariate imprese a danno degli dei, è, con questi, in lotta sempiterna e sa, con la fine sua astuzia e con le rapidissime sue trasformazioni, ognora sottrarsi alla giusta pena che gl'incombe. Egli, tuttavia, non sfuggirà al terribile castigo e sconterà le sue colpe duramente, finchè perirà nella lotta finale tra gli dei e gli spiriti malvagi. Delle varie imprese ed avventure di *Loki* fu dato già cenno: è sempre *Loki* colui che porta sciagure, imbarazzi e noie agli dei, è sempre *Loki* che mente e

(1) Questo nome significa: « Apportatrice di angoscia » o « Messaggera di sventura », e corrisponde, forse, al tedesco: *Angstbotin*.

tradisce, è sempre *Loki* la causa di lotte e di lacrime: *Balder* perisce per l'inganno di questo demonio, *Idun* e i suoi pomi d'oro spariscono per opera sua. *Loki* ruba la collana di *Freya* e taglia la chioma dorata di *Sif*, moglie di *Thor*. *Loki* vuol consegnare *Asgard* ai giganti, e *Thor* stesso corre serio pericolo di cadere in mano ai suoi nemici per il tradimento di *Loki*. Insomma, questo dio è un vero flagello! Ma gli dei meditano vendetta, e, scoperto il nascondiglio dell'eterno loro nemico che, temendo la loro ira, s'è fabbricato una capanna, su di una montagna, presso una cascata, accorrono tutti colà. La capanna, costruita da *Loki*, ha quattro porte, donde si può facilmente sfuggire al pericolo di cattura. Quando gli dei compaiono, *Loki*, trasformatosi in salmone, guizza allegramente in un fiume che scorre vicino alla capanna; ma gli *Asi*, fabbricata una rete, simile a quella ideata da *Loki* stesso per pigliare i salmoni, riescono, dopo ripetuti tentativi, ad impadromirsi del salmone-dio. *Loki* è preso! Frattanto accorre *Signa* con i due figli, *Narwi* e *Wali*, per recare aiuto al marito, Ma gli dei trasformano *Wali* in un lupo che immediatamente sbrana *Narwi*. Con gl'intestini di quest'ultimo si fanno dapprima le catene che tengono legato *Loki* ad una roccia, catene poi tramutate in ceppi di ferro. *Skadi*, per vendicare il padre, *Thiassi*, morto per causa di *Loki*, sospende ad un ramo, che sporge dalla roccia sovra il capo di *Loki* incatenato, una vipera che vomita il suo veleno sulla faccia del dio. Ma la fedele *Signa*, che non si stacca dal fianco del marito, raccoglie, in una tazza, il veleno della vipera, il quale gocciola sul viso di *Loki* soltanto quando *Signa* è costretta a vuotare la tazza piena. Allora *Loki* urla di rabbia e di dolore, facendo tremare la terra! Ma il

giorno del crepuscolo degli dei è vicino: il mondo intero sarà travolto, gli dei e gli uomini periranno, e *Loki*, spezzate le sue catene, morrà per mano di *Heimdal*, nella battaglia degli dei e dei geni malvagi.

Sarebbe vana fatica voler interpretare il mito fantastico di *Loki* che simboleggia, a quanto pare, i fenomeni più disparati della natura e gli elementi spirituali più complessi dell'anima umana. *Loki* è il dio del fuoco, dei vulcani, dei terremoti, e la sua prole mostruosa fa estendere il suo dominio anche nelle regioni infernali; *Loki* è il dio del tradimento, dell'astuzia, della menzogna, della scelleratezza, della perfidia; insomma il creatore del male, sempre in aperta guerra con gli dei, propugnatori del bene nell'Universo! Tuttavia *Loki*, nella diuturna lotta con gli dei e nel finale suo supplizio, ricorda spiccatamente il mito di *Prometeo*, sebbene alcuni, fra i quali il Silvestri (op. cit., pag. 73, nota 1), vogliano osservare che *Prometeo* è un 'eroe', mentre *Loki* è un 'demonio'. In verità, *Loki*, se anche considerato un demonio, proviene dai 'giganti' come *Prometeo* dai '*Titani*', quindi il paragone fra *Loki* e *Prometeo*, da questo lato, corre benissimo. L'astuzia di *Loki* ripete, più o meno, quella di *Prometeo* che riesce ad ingannare *Giove* ed a carpirgli il fuoco; il supplizio del dio germanico, poi, assomiglia perfettamente a quello di *Prometeo*. Il mito germanico, più nebuloso e fantastico della favola greca, si perde nei meandri delle più complicate e puerili storielle che rendono sommamente difficile ogni coordinazione logica a chi voglia dedurre, dalla complessa fantasmagoria degli avvenimenti favolosi, un fondamento naturalistico ed umano. Comunque, sfrondando e risfrondando, si perviene, pur sempre, a concepire la figura di *Loki* come il simbolo

della mente umana in lotta contro i misteri e l'onnipotenza della natura, personificata negli dei. Che, in questa lotta, sia precipuo mezzo l'astuzia e servano gl'inganni, i tradimenti e la perfidia, non deve meravigliare, chi pensi, quanto grave sia stata, in tutti i tempi, la pugna degli uomini per debellare le forze ribelli della natura! Se, quindi, *Loki* può essere concepito, pari a *Prometeo*, come il simbolo dell'umana intelligenza, capace di vincere l'onnipotenza degli dei, cioè della natura, la sua immagine acquista, ai nostri occhi, ben altro significato! Cadono, allora, le congetture facenti, di *Loki*, un dio simboleggiante i più svariati fenomeni della natura ed il prototipo del male, rimanendo di lui, tolte le scorie, soltanto l'aspetto umanamente buono. Certo, per giungere a siffatta concezione idealistica del misterioso ed ingarbugliato *Loki*, bisogna sbrigliare alquanto la fantasia, rimpicciolendo, alla favola, la bella e variegata cornice delle imprese mirabolanti, frutto, esse pure, della poetica, ma tetra, fantasia germanica.

B) I giganti.

La stirpe dei giganti è affine a quella degli dei, con i quali quelli sono, spesso, congiunti da legami di parentela o di comunanza di origine, ma è più antica della progenie divina che, appunto, dai primi deriva. I giganti sono i simboli della forza bruta, della distruzione e di tutto quanto havvi di mostruoso e di formidabile nell'Universo, epperò sono immaginati, comunemente, di aspetto orribile, di statura colossale, di forze sovrannaturali, e si credono abitare, oltre che a *Jötunheim*, loro dimora abituale, sulle montagne, nelle acque, nel fuoco, nel gelo e nell'aria, nei quali luoghi imperano

come altrettanti dei. Ma la fantasia germanica, pari in questo all'ellenica, vede, nei giganti, i primi e i più accaniti nemici degli dei e della creazione universale, da questi saggiamente compiuta, la quale fantastica immaginazione altro non è se non la visione allegorica dei fenomeni naturali, cioè la riproduzione antropomorfica della lotta degli elementi. La genesi germanica, creato il padre eterno, l'*Alfader* (*Allvater*), che, poi, perde, identificato con *Odino* (*Wodan*), ogni ragione di esistere (1), fa nascere i giganti, e precisamente quelli del gelo, i primi esseri dell'Universo: dal ghiaccio, sciolto dai venti caldi di *Muspelheim*, nasce il progenitore dei giganti, *Ymir* o *Örgelmir* (*Yme*), e, dal suo braccio sinistro, un maschio ed una femmina, mentre, da' suoi piedi, esce un altro maschio. Così ha inizio la stirpe dei giganti del gelo che si nutrono del latte di *Audumbla*, sotto la lingua della quale, leccante il ghiaccio salato, nasce *Bure*, padre di *Bör* che procrea *Odino* (*Wodan*), *Wili* e *We*, i primi dei, uccisori di *Ymir* e della sua stirpe. Sfugge alla strage il solo *Bergelmir* che diviene il capostipite di una seconda famiglia di giganti, destinata a combattere gli dei e l'ordine dell'Universo. Anche il sole e la luna — secondo la genesi — derivano dai giganti, essendo figli del gigante *Mundilföri* (*Mundilfare*), cui gli dei vollero punire della soverchia tracotanza, strappandogli la prole, *Sunna* e *Mane* (il sole e la luna), assunti in cielo.

Giganti e mostri, come fu già esposto, impegnano una lotta accanita e cruenta contro gli dei, lotta che finisce con la vittoria di questi, ma che, riaccesa più tardi, conduce alla catastrofe finale del « *Crepuscolo degli dei* ».

---

(1) Si rilegga il cap. IV e la nota a pag. 33 e seg.

Oltre ai nominati, *Ymir*, *Bergelmir* e *Mundilföri*, la Mitologia germanica cita un numero cospicuo di giganti e ne racconta le imprese miracolose in tutti i più minuti particolari; ma noi, evitando inutili e noiose lungaggini, ci accontenteremo dei più insigni giganti e delle avventure più significanti:

I più cospicui giganti sono:

Baldora,
Buri e il di lui figlio *Bör*,
Skrymir,
Udgardloki,
Logi,
Hugin,
Mimir,
Hrungnir,
Wafthrudnir,
Thrym,
Geirröd,
Suttung,
Thiassi,
Ögir (*Egiro*),
Hymir,
Hräswelger e *Windswaler*;

e le più insigni gigantesse:

Bestla,
Angurboda,
Jarnsaxa,
Elli,
Grid,
Hyrrokin,
Gerd (*Gerda*),
Thölk,
Mödgud.

Baldora è il padre di *Bestla*, che è moglie di *Bör* (*Bore*), figlio di *Buri* (*Bure*) e padre di *Odino*, *Wili* e *We;* onde *Baldora* e *Buri* vanno considerati i progenitori della stirpe degli *Asi*, cioè degli dei.

Skrymir (*Skrymer*), *Udgarloki*, *Logi* (*Loge*), *Hugin* (*Hugo*) sono terribili e formidabili giganti che riuscirono a vincere persino il dio *Thor:* questi, un giorno, si recò, in compagnia di *Loki*, in viaggio alla volta di *Jötunheim*, volendo punire i giganti. Giunti, cammin facendo, davanti alla casa di un contadino, i due dei vi entrarono e chiesero ospitalità che fu loro accordata. Ma non c'era nulla da mangiare, quindi *Thor* macellò i due suoi caproni e li fece cucinare. Prima del pasto, il dio ordinò che le ossa dei caproni fossero, mangiate le carni, raccolte, ad una ad una, e messe sulle pelli distese al suolo. Così fu fatto, ma un figlio del contadino, per consiglio di *Loki*, ruppe un osso di stinco per estrarne la midolla. Il mattino appresso *Thor*, col magico suo martello, fece risorgere, dalle pelli, i due caproni, ma s'accorse, con gran meraviglia, che uno di essi zoppicava. Furibondo, il dio, compreso il tiro, voleva già uccidere il contadino e i suoi figli, ma questi implorararono ed ottennero il suo perdono, purchè i due giovani villici, *Thialfi* e *Raska*, lo seguissero e gli prestassero i loro servizi. Il viaggio fu continuato a piedi, attraverso il mare, fino nel paese dei giganti, ove, giunti verso sera, si trovarono davanti ad una casa, la cui porta era alta quanto tutto l'edificio. In questa casa, ch'era vuota, i pellegrini si coricarono, ma il loro sonno fu turbato da spaventosi rumori che fecero tremare l'edificio. *Thor* si mise alla porta per far la guardia, mentre i suoi compagni si rifugiarono in una stanza vicina a quella nella quale dapprima s'erano coricati. Fatto giorno, *Thor*

comprese la causa dei frastuoni e del terremoto notturno: egli vide al suolo un immane gigante che russava. Pronto afferrò il suo martello e stava già per colpire il gigante, quando questi si svegliò. Riconosciuto il dio, gli disse: « Io sono *Skrymir*, e tu, *Thor*, perchè mi prendesti il guanto? » Ciò dicendo, allungò la mano per riprendere il suo guanto, e *Thor* s'accorse, con grande stupore, di aver pernottato, con i compagni, nel guanto ch'essi avevano preso per una casa! Il gigante quindi si alzò e propose al dio la sua compagnia che fu accettata, quindi tutti si rimisero in cammino fino a sera. Fatta sosta, il gigante si sdraiò sul terreno per dormire lasciando ai compagni una cesta, strettamente legata, contenente vettovaglie. *Thor*, volendo mangiare, si diè a slegare la cesta ma, con tutti gli sforzi, non riuscì nel suo intento, quindi, fuor di sè dall'ira, colpì la testa del gigante, addormentato, col suo martello. *Skrymir* si destò e chiese se gli fosse caduta sul capo la foglia d'un albero! *Thor*, riaddormentatosi il gigante, ripetè, più volte, i suoi colpi, ma *Skrymir*, ogni volta ridestandosi, non fece che lamentarsi delle foglie, che, cadendo, lo disturbavano nel sonno! Così passò la notte, e, all'alba, il gigante prese congedo dai compagni, avvertendoli che, continuando il cammino, sarebbero giunti nella città di *Utgard*, ove vivevano giganti più potenti ancora di lui. Per nulla spaventati, i pellegrini, ripresa la via, arrivarono, a mezzodì, a *Utgard* e si trovarono davanti al palazzo del re. L'edificio era sì alto che non si riusciva a vederne il tetto! Entrati, pervennero nella sala del trono, ove sedeva l'immane re *Udgarloki*, circondato da' suoi cortigiani. Invitati a dire, quali fossero le arti ed abilità loro speciali, senza dar prova delle quali non si poteva rimanere a corte, *Thor* magnificò la sua sete,

Loki la sua voracità e *Thialfi* la sua velocità nella corsa. A *Loki* fu dato come competitore il gigante *Logi:* imbandita in mezzo alla sala la mensa, *Loki* e *Logi* si diedero a divorare le vivande, ma, infine, si vide che, mentre *Loki* aveva mangiato tutta la carne, *Logi* ne avea ingoiato anche le ossa e i recipienti! *Loki* era vinto! *Thialfi* fu superato, nella corsa, da *Hugin*, quindi *Thor* fu invitato a dar prova della sua capacità di bere. Il re gli porse un corno lunghissimo, ripieno di idromele, invitandolo gentilmente a vuotarlo in un solo sorso. *Thor* bevve, ma, pur facendo tre sorsi, non vuotò che una quantità minima di idromele! Furibondo il dio, non volle più bere, ma propose una sfida per provare la sua forza. « Benissimo », rispose il re, « noi abbiamo qui un gattino che i nostri bimbi sollevano da terra così per celia. Vuoi provare a sollevarlo anche tu? » Ed ecco entrar nella sala, saltellando, un grosso gatto bigio. *Thor* lo afferra per il ventre e tenta di alzarlo, ma non riesce, a dispetto di tutta la sua fatica, a smuoverlo di un palmo! Il dio è vinto! Da ultimo *Thor* propone una lotta, ma il re, sorridendo, gli dice: « De' miei cortigiani nessuno vorrebbe umiliarsi a lottare con te, omiciattolo mio; farò venire la mia vecchia balia *Elli!* »

Entra la vecchia, e la lotta comincia: *Thor* si batte da eroe, ma ben presto è a terra! Le prove sono finite, e il re, per consolare i vinti, li invita a banchetto, quindi li congeda bonariamente, dicendo: « Giacchè voi non entrerete mai più nel mio regno, sappiate tutta la verità: io vi ho ingannati con la magìa. Io stesso ero il gigante *Skrymir;* la cesta era legata con magiche catene di ferro! Tu, col tuo martello, mi avresti certamente ucciso, se io non avessi frapposto velocemente

un macigno! Il gran divoratore *Logi* era la fiamma che tutto distrugge, il rapido corridore *Hugin* era il pensiero, più veloce del vento! L'estremità del corno, dal quale tu bevesti, penetrava fino entro il mare, e tu lo vuotasti siffattamente che il mare si ritirò dalla terra! Il gatto, poi, era il serpente di *Midgard*, e tu lo sollevasti tanto che esso toccò quasi il cielo! La vecchia balia *Elli*, infine, con la quale tu lottasti, era la vecchiaia cui ognuno deve soggiacere! » *Thor*, udito ciò, montò in furore e, afferrato il martello, volle colpire il gigante, ma questi era scomparso e, con lui, *Utgard*, la città dei giganti!

Questo mito vorrebbe dire — secondo il Göll — « che il grande dio non può avere alcun successo sul mondo esteriore, cioè sulla neve delle montagne vergini, nè può aprire alcuna via alla coltura »; in realtà la favola ha pochissimo significato e non è altro che la pittura fantastica di un episodio della perenne lotta fra gli dei, simboli della natura buona, ed i giganti, nei quali è personificata la forza brutale degli elementi. Lo stesso significato hanno tutti gli altri miti nei quali appaiono gli dei in lotta con i giganti, così quello di *Hrungnir* che si vantava di possedere un cavallo, capace di fare più grandi salti che quello di *Wodan*, *Sleipnir: Wodan*, allora, sfidò *Hrungnir* ad una gara, che il dio vinse appena appena, perchè entrambi giunsero ad *Asgard* quasi contemporaneamente! Nella dimora degli dei, il gigante, cordialmente accolto, finisce, dopo essersi ubbriacato di birra (*sic!*), col minacciare gli *Asi* tutti! Egli minaccia pure di scagliare *Asgard* nell'inferno, di portare il *Walhalla* sulle spalle fino a *Jötunheim*, di far piazza pulita di tutti gli dei e di trascinar seco *Freya* e *Sif!* A tante minacce gli dei inorridiscono e, spaven-

tati, chiamano *Thor*, allora assente, che, apparso in buon punto, sfracella il cranio al prepotente gigante! La stessa sorte toccò a *Thrym* che aveva rubato e nascosto sotterra il magico martello di *Thor:* questi, saputo del furto, inviò *Loki* nel paese dei giganti, ove *Thrym* si dichiarò disposto a restituire il martello, qualora gli fosse stata data in isposa *Freya*. Gli dei, avuta tale risposta, si adunarono a consiglio, e *Heimdal* propose che *Thor* stesso vestisse gli abiti di *Freya* e che *Loki* lo accompagnasse vestito da ancella. Così truccati, i due dei giunsero a *Jötunheim*, ove *Thrym* fece subito allestire un solenne banchetto nuziale. Pudicamente avvolta nel velo candido, la robusta fidanzata siede a tavola e mangia allegramente un bue intero, otto salmoni e ceste intere di dolciumi, mentre vuota tre botti di idromele! *Thrym* sgrana tanto d'occhi, meravigliato di sì formidabile appetito, ma *Loki*, l'astuta ancella, gli susurra in un orecchio che la povera *Freya* non mangiava da oltre una settimana, perchè consunta dal desiderio di rivedere il fidanzato! *Thrym* è gongolante, ma, sollevato un po' il velo della casta fanciulla, rimane alquanto turbato da' suoi sguardi fiammeggianti. E di nuovo *Loki* tranquillizza il gigante dicendogli: « Già da otto notti l'infelice fanciulla non dorme perchè la passione la divora! Come potrebbero non fiammeggiare i suoi occhi! » *Thrym* è, finalmente, sicuro del fatto suo! Tutto giulivo, fa portare il martello di *Thor* e lo getta in grembo alla fidanzata. Il dio del tuono, allora, getta da sè gli abiti muliebri e fracassa il cranio, col martello, a *Thrym* e a tutti i convitati! Quest'amena storiella significherebbe, secondo alcuni mitologi, « che *Thrym*, il gigante della burrasca invernale, ruba, al cielo, la fecondante folgore estiva, seppellendola nella profon-

dità della terra per tutti gli otto mesi invernali del nord. Egli, il gigante, cerca di ridurre totalmente in suo potere la dea del sole e delle chiare nubi, *Freya*. *Thor* s'avvolge negli abiti di questa dea e riconquista così, in primavera, il martello cui lancia, rombando, dal grembo delle nubi! » Nessun commento!

Geirröd, un altro gigante della burrasca devastatrice o, come vogliono altri, del fuoco vulcanico, è ucciso da *Thor* e trasformato in macigno.

Suttung è quel gigante il quale, come fu narrato, era il possessore della magica bevanda poetica che *Wodan* riuscì, con l'astuzia, a portare ad *Asgard* (vedi a pag. 61). *Suttung* avea ricevuta la bevanda dai due Nani, *Fjalar* e *Galar*, uccisori di *Kwasir* (*Knauser*), e l'aveva data in custodia alla propria figlia *Gunlöd* (*Gundoela*).

Mimir è, come già riferito, il custode della famosa fontana della saggezza, cui *Wodan*, per un sorso d'acqua, diede uno de' suoi occhi.

Wafthrudnir è un gigante dell'onniscienza. *Wodan*, saputo che questo gigante si vantava di conoscere anche le cose preesistenti alla creazione oltre quelle avvenire, si recò da lui, sotto l'aspetto di povero viandante, e gli chiese ospitalità. Il gigante gli rispose che, se era venuto per mettere a prova la sua sapienza, doveva stare bene in guardia, giacchè egli non sarebbe uscito vivo, se non avesse saputo riportar vittoria. Quindi il gigante si diè ad interrogare il dio e gli chiese i nomi dei cavalli del giorno e della notte e quale fiume separasse *Asgard* da *Jötunheim* e quale sarebbe stato il campo dell'estrema battaglia. Avute risposte chiare e precise, *Wafthrudnir* invitò il dio a far da interrogatore. Il gigante rispose con precisione alle domande rivoltegli sull'origine del mondo, dei giganti e degli dei e sulla

fine della creazione, ma, quando il potente dio gli ebbe chiesto: « Che disse *Wodan* in un orecchio a *Balder*, quando lo accolse il rogo? », il gigante impallidì ed esclamò: « Io fui temerario a contendere in sapienza con *Wodan* che sarà eternamente il più sapiente di tutti! »

Thiassi è il rapitore di *Idun* e dei pomi d'oro che questa custodiva. Ed ecco come ciò avvenne: un giorno *Wodan*, *Loki* e *Hönir* si trovarono in pellegrinaggio attraverso una contrada brulla e montuosa, nella quale non si vedeva nemmeno una capanna nè selvaggina di sorta. Giunti in una valle erbosa, i tre dei s'imbatterono in una mandria di buoi ed uccisone uno lo arrostirono. Ma la carne rimaneva dura, e gli dei si chiedevano l'un l'altro, come mai ciò avvenisse. Allora un'aquila, dall'alto di un albero vicino, promise loro di rendere mangiabile la carne del bue, se gli dei le permettessero di partecipare al pranzo. Gli dei acconsentirono, ma, essendosi presa l'aquila la parte migliore del bue, *Loki* montò in collera ed afferrato un lungo palo lo conficcò nel corpo del rapace uccello. L'aquila immediatamente si librò a volo e trascinò seco *Loki* le cui mani, per magica forza, erano rimaste attaccate all'estremità del palo. Il dio, così orrendamente sospeso nell'aria, implorò grazia, e l'aquila rispose: « Sta bene, promettimi con sacro giuramento che mi procurerai *Idun* con i pomi d'oro! » *Loki* promise e giurò; quindi, liberato, corse ad *Asgard* e tanto fece finchè *Idun* con i pomi lo seguì in un bosco. Quivi comparve l'aquila che, afferrata pel becco la dea, la trasse seco fino a *Jötunheim*. L'aquila era il gigante *Thiassi*. Il resto è noto (v. a pag. 61 e seg.).

Egiro è il gigante della burrasca marina, padre di *Gerda*. Questa gigantessa, rinomata per la sua straordinaria bellezza, divenne sposa di *Freyer* il quale, per

lei, sacrificò la magica sua spada, sacrificio che, nel giorno dell'estrema battaglia, lo fece soccombere alla spada infiammata di *Surtur* (vedi a pag. 41 e seg.).

Egiro, dopo le nozze di *Gerda*, fece visita agli dei ad *Asenheim*, ove ebbe ottima accoglienza. Grato di ciò, egli invitò gli dei in casa sua. Venuti questi, *Egiro* si trovò in gravissimo imbarazzo, non avendo in casa idromele! *Thor*, sempre pieno di sete, teneva il broncio, nè gli altri dei volevano rimanere a gola secca! Fu *Tyr* a trovare il rimedio: egli si ricordò che il suo patrigno, il gigante *Hymir*, il quale abitava le montagne dell'estremo Oriente, possedeva un'enorme caldaia, profonda un miglio, e propose agli dei di dargli per compagno *Thor* nel viaggio ch'egli — *Tyr* — avrebbe intrapreso fino alla dimora di *Hymir*. Accolta tale proposta, i due dei partirono sul carro di *Thor*, tirato dai due caproni, e giunsero ben presto a destinazione, ove, dopo molteplici vicende, riuscirono ad impadronirsi della preziosa caldaia ed a portarla nel palazzo di *Egiro*, ov'erano ospitati gli dei. Si bevve, quindi, allegramente idromele, dimenticando il lutto per la morte di *Balder*. I due servi di *Egiro*, *Funafeng* e *Eldir*, fungevano da coppieri, e gli dei bevevano allegramente il dolce liquore, quando il lieto simposio fu turbato dall'eterno guastafeste, *Loki*. Questi avea già tentato una volta di entrare nella sala, ove erano radunati gli dei, ma *Funafeng* l'aveva respinto. *Loki*, nella lotta che ne era seguita, aveva ucciso *Funafeng*, quindi era fuggito in un bosco. Ricomparso poco dopo, entrò spudoratamente nella sala e si diè ad insultare gli dei, quindi a vantarsi di essere stato la causa della morte di *Balder* ed a preconizzare la fine dell'Universo. Minacciato da *Thor*, *Loki* se ne fuggì su di una montagna,

ove fabbricò, presso una cascata, una capanna a quattro porte, per poter, con maggiore facilità, sottrarsi alla vendetta degli dei. La fine di *Loki* è nota (vedi a pag. 82 e seg.).

Hräswelger, l'immane gigante, che ha la sua sede all'estremità boreale del cielo, è raffigurato come un'aquila immensa, le cui ali smisurate sbattono l'aria producendo un vento devastatore che imperversa sulla terra; mentre *Windswaler* è il gigante produttore dell'inverno, del gelo e della neve.

Angurboda è l'orribile gigantessa, moglie di *Loki* e madre di *Fenrir*, *Jörmungandar* e *Hel*.

Jarnsaxa è la prima moglie di *Thor* e madre di *Magni* e *Modi*.

Elli è la vecchia nutrice di *Udgarloki*, la vincitrice di *Thor*. Secondo altri *Elli* non sarebbe che *Hel* (*Hela*), la dea dell'inferno.

Grid è la madre di *Widar* in seguito al di lei connubio con *Wodan*.

Hyrrokin è la gigantessa immane che scuote le montagne e che, chiamata dagli dei, sospinge in mare il vascello di *Balder*.

Thölk è l'orribile gigantessa che non volle piangere la morte di *Balder*. Sotto le spoglie di essa si nascose lo scaltro *Loki*.

Mödgud è la custode del ponte sul fiume *Giöll*, che divide *Jötunheim* dal resto dell'Universo.

C) I demonii.

I demonii sono esseri malvagi, molto simili agli spiriti, con i quali, generalmente, vengono confusi. In realtà, essi hanno propria essenza ed esistenza nella

Mitologia germanica e costituiscono un ' quid medium ' fra gli dei ed i giganti, mentre posseggono come questi la capacità di trasformare il proprio aspetto.

Il più potente fra i demonii è *Surtur*, il vero e proprio ' diavolo ' dei Germani che, alla testa di una schiera di demonii, accorre sul campo di battaglia, ove gli dei hanno subìto mortale sconfitta, e lancia il fuoco, cui soggiace l'Universo.

Surtur è rappresentato come un robusto guerriero a cavallo, con la spada fiammeggiante e l'elmo cinto di fuoco. Tale egli appare quando galoppa, attraverso le nubi, seguito da uno squadrone di demonii, portanti torce ardenti e spade di fiamme. *Surtur* e i suoi demonii (die Muspelsöhne) dimorano a *Muspelheim*, il mondo delle fiamme (1).

Anche i demonii sono la personificazione delle forze naturali e derivano dalla fervida fantasia dei popoli nordici che vede, nei fenomeni fisici, l'estrinsecazione di una potenza corporea. Vale, comunemente, come *demonio* l'incubo, chiamato dai tedeschi ' Alp ', anticamente ' Mare ', rappresentato sotto varii aspetti, di solito paurosi: il ' Mare ', penetrato, di nottetempo, nella camera da letto di un dormiente, lo assale, lo preme e lo soffoca. L'incubo, fenomeno puramente fisico e, spesso, di natura sessuale, è, appunto per la sua frequenza e per la sua indole, atto ad infervorare la fantasia delle menti puerili, la quale crea da un fatto fisico, insieme col mondo immaginoso dei sogni, un demonio, capace di recare danno e morte agli uomini. Ma i demonii, in generale, s'identificano, quasi, con gli spettri ed i fantasmi, rimanendo, talvolta, la sola differenza

(1) Vedi a pag. 39.

dell'apparizione, pura e semplice. Infatti i demonii appaiono, oltre che nelle sembianze umane, anche in quelle di animali, e precisamente di vermi e di serpenti; gli spettri e fantasmi, invece, si presentano, sempre e solamente, sotto sembianze umane.

La credenza nei demonii è antica come il mondo: nacque con l'uomo e, con esso, morrà, giacchè, ancor oggi, spettri e fantasmi vivono nell'immaginazione delle moltitudini, come vive ancora nelle menti indotte e superstiziose lo spauracchio del diavolo o di Satana, il velenoso serpente, che portò la sciagura nel mondo. E, da siffatte paurose credenze, deriva pure quella nella potenza miracolosa dei *maghi* e delle *streghe* che altro non sono se non uomini, invasi dal demonio o in relazione con i demonii. Di più: *maghi* e *streghe* sono, essi stessi, demonii, capaci di trasformarsi, a seconda delle circostanze, in rospi, lucertole, gatti, civette, vermi o serpenti; onde 'magìa' e 'stregoneria' sono arti quasi divine, ed hanno, in *Wodan*, il supremo maestro. Le *streghe* ed i *maghi* hanno la facoltà di servirsi, a loro agio, di spettri, fantasmi o demonii cui sanno evocare con formole di scongiuro speciali, note solo agl'iniziati nell'arte magica; oppure quella di trasformare oggetti inanimati in esseri umani. Così si legge, nel 'Zauberlehrling' (l'apprendista di magìa) di Goethe, la triste avventura, toccata al giovane discepolo di un mago, che volle, durante l'assenza del maestro, evocare gli spiriti e servirsene a suo bell'agio. L'apprendista conosceva la formola, con la quale si facevano apparire gli spiriti, ma non quella che valeva ad allontanarli. Trasformata una scopa in un servo, gli comandò di portare acqua. E questi portò e continuò a portarne, finchè tutta la casa nè fu piena; allora il

giovane discepolo ordinò al servo di cessare, ma invano! Esasperato, afferrò una scure e tagliò il troppo solerte servitore in due pezzi; ma ecco immediatamente comparire due servi che, frettolosi e instancabili, continuano a portare acqua sì da allagare tutta la casa! Il giovanotto è disperato ed esclama:

« Und sie laufen! Nass und nässer
Wird's im Saal und auf den Stufen.
Welch entsetzliches Gewässer!
Herr und Meister! hör' mich rufen! —
Ach, da kommt der Meister!
Herr, die Not ist gross!
Die ich rief, die Geister,
Werd' ich nun nicht los! » (1).

Ed il mago, comparso in buon punto, pronuncia la formola che fa scomparire gli spiriti:

« In die Ecke,
Besen! Besen!
Seid's gewesen! » (2).

E i due servi ridiventano scope!

Per i Greci ed i Romani i demonii sono nell'Averno (*Hades*, *Orcus*) ed *Orco* stesso è un demonio nero ed alato, oltre che il dio della morte. Un demonio è *Caronte*, e sono demonii i *Lemures* o *Larvae* che appaiono nelle case, come spettri, a spaventare gli uomini, e che si placano in varii modi, ritenendosi questi fantasmi essere

---

(1) « Ed essi corrono! La sala e le scale vanno sempre più riempiendosi di acqua. Che orribile allagamento! Signore e maestro! ascolta la mia invocazione d'aiuto! Ah, finalmente, ecco il maestro! Signore, la sciagura è grave! Non posso liberarmi dagli spiriti che ho evocato! ».

(2) « Via, in cantone, scope! scope! Voi siete già stati! » (Voi siete già stati servi, ora ridiventate quello che eravate prima, cioè scope!).

le anime senza pace dei morti. Indi e Persiani hanno, nella loro religione, uno stuolo di demonii, considerati nemici degli spiriti benefici della natura; onde s'inferisce che tutti i popoli ariani, anche nelle credenze, varcanti i limiti della religione vera e propria, hanno un'affinità perfetta.

Qui si è inteso parlare di « demonii » nel significato *specifico* del vocabolo, giacchè « demonii » in senso *lato* sono *tutti* quegli esseri fantastici che le varie Mitologie indo-europee hanno messo in relazione con gli dei veri e propri.

D) Gli spiriti.

Non è facile, data la molteplicità e la varietà delle credenze superstiziose create dalla fantasia nordica, nè determinare il numero nè fissare le qualità e gli attributi della moltitudine di *spiriti* che popolano il mondo mitologico dei Germani; onde, limitandoci ad un quadro generale, noi divideremo gli *spiriti* in due classi distinte:

A) *Gli spiriti umani;*
B) *Gli spiriti naturali.*

I.

Gli spiriti umani.

Gli *spiriti umani* sono le anime dei defunti, i *Manes* o *Dei Manes* dei Romani, le quali, talvolta, appaiono ai vivi. I Romani consideravano i *Manes* come vere e proprie divinità benefiche ma invisibili, perchè dimoranti eternamente nella profondità della terra, e dedicavano loro culto religioso. Per i Germani, invece, gli *spiriti umani* sono esseri visibili, perchè usciti dai corpi

nei quali erano quasi imprigionati, ed hanno l'aspetto di fiammelle, di ombre, di nebbia, di fumo o di venticello. Talvolta le anime dei defunti assumono sembianze di uccelli, d'insetti ed anche quelle di vermi o serpenti, e la varietà degli aspetti sta, probabilmente, in relazione col fatto che questi spiriti sono ora buoni ed ora malvagi, ora propizi agli uomini ed ora infausti. Da siffatte credenze nasce la necessità di consacrare ai morti un culto propiziatore, affinchè le loro anime non ricompaiano con l'intento di spaventare e di tormentare i viventi. Il terrore della morte, allora come ora, suggeriva un sacro rispetto pei cadaveri, dei quali si curava la sepoltura con religioso rigore, e il « de mortuis nil nisi bene » valse, pei Germani e per tutti i popoli dell'antichità, quello che vale oggidì, con la differenza che, mentre gli uomini cosidetti moderni non dicono male dei morti, perchè sentono intimamente la inanità della maldicenza di fronte al maestoso mistero della morte, gli antichi, per i quali la morte, più o meno, era una continuazione della vita o una trasformazione di esistenza, si guardavano dall'esprimere parole malevole sui defunti, per tema che le anime loro ricomparissero, ombre o spettri, a spaventare i maldicenti. Questa superstiziosa credenza è dubbio che sia del tutto scomparsa oggi che le moltitudini incolte continuano a fantasticare di spiriti, mentre anche persone serie e persino dotte giurano nello « spiritismo » e nelle facoltà quasi sovrannaturali dei cosidetti ' medium '; comunque, pur sopravvivendo la superstizione fra i popoli moderni, per noi la morte è un mistero, mentre l'immortalità dello spirito è quasi un conforto. Per gli antichi, in generale, la morte è un passaggio da uno stato in un altro, peggiore per i malvagi, migliore per i buoni, e le anime dei

defunti, quando non sono nell'al di là, si ritrovano fra i vivi sotto aspetti varii a seconda dello scopo della loro apparizione. Nemmeno la teoria della metempsicosi, o trasmigrazione delle anime, è estranea alle credenze germaniche: le anime, uscite dai rispettivi loro corpi, se ne scelgono altri, sia di uomini che di animali; onde avviene che l'anima di un uomo scaltro si ritiri nel corpo di una volpe e quella di un timido passi nel corpo di una pecora; ma, mentre la credenza egiziana fa girare le anime attraverso parecchi corpi fino al loro ritorno, dopo tremila anni, nei corpi primitivi, la superstizione germanica sembra accontentarsi di un solo passaggio, dopo il quale non si sa dove le anime vadano a finire!

Non meno frequente è la concezione che chiameremo ' atavistica ': le anime degli antenati passano a dimorare nei corpi dei discendenti, o, più esattamente, il nonno rivive nel nipote o il bisavolo nel pronipote. Questa credenza è l'alba crepuscolare della teoria dell'*atavismo*, per la quale pregi e difetti, fisici e morali, si trasmettono, da avoli o bisavoli, a nipoti o pronipoti, teoria sufficientemente suffragata dall'esperienza pratica e storica. Che la credenza in siffatta trasmigrazione di anime abbia prodotto il *culto degli antenati* è più che naturale, culto, del resto, comune a tutti i popoli antichi, il quale, in altra forma, vive tuttora, specialmente quando serva a dar lustro alle famiglie o ai singoli individui che, null'altro avendo da vantare, si gloriano di derivare da illustre lignaggio! Ma la più strana concezione è quella che le anime, uscite dai corpi, spesso vaghino per l'aria e quella che uno stuolo di anime vaganti segua il dio *Wodan*, quando questi galoppa, sul suo cavallo *Sleipnir*, attraverso il cielo, suscitando vento e burrasca!

II.

Gli spiriti naturali.

Gli *spiriti naturali* sono costituiti dall'innumerevole falange di quegli esseri fantastici che la fervida immaginazione nordica vede nei più differenti luoghi della natura: boschi, montagne, colline, mare, fiumi, ruscelli ecc., oppure nei fenomeni naturali, come aria, vento, burrasca, pioggia e simili, oppure, infine, nei luoghi ove abitano gli uomini, cioè le case, le capanne, o nei granai, nelle stalle e così via. Gli *spiriti naturali* sono, quindi, o *spiriti della natura vera e propria* o *spiriti familiari o domestici*. Tutti hanno, con le dovute variazioni, figura e sembianze umane.

Spiriti della natura sono:

a) I *Silfi* e le *Silfidi* [*Elfi*, dal tedesco: *die Elfen* (*Alfen*)];

b) I *Nani* o *Pigmei* (tedesco: *die Zwerge*);

c) I *Tritoni;*

d) Le *Sirene*.

Spiriti domestici sono i cosidetti *Spiriti folletti* o *Coboldi* (dal tedesco: *die Kobolde*).

a) *I Silfi o Elfi.*

I *Silfi* o *Elfi* sono considerati, comunemente, spiriti dell'aria o, almeno, questa è la concezione, mitica e poetica, più antica. La poesia aggiunse ai *Silfi* le ' *Silfidi* ' le quali sembrano, dal punto di vista mitologico, una creazione posteriore, passata dalla fantasia dei poeti alla superstizione delle moltitudini che immaginavano questi spiriti femminili dotati d'immensa bel-

lezza e capaci di amare gli uomini — se giovani e belli — e di farsi amare da essi. Le canzoni nordiche favoleggiano di *Silfidi* che rubano i fidanzati alle donne o, almeno, tentano di farsi amare da essi: belle, con le bionde chiome svolazzanti, le *Silfidi* appaiono sui verdi prati e quivi intrecciano danze procaci che seducono i maschi. E questi, se non riescono a sottrarsi al fascino di quelle creature divine o se il gallo, col suo canto, non fa scomparire la dolce visione, soggiacciono, loro malgrado, alle arti voluttuose di quelle femmine! Come si vede, questa non è altro che una variazione, mitico-poetica, sul tema dell' ' eterno femminino ', variazione che, con certe differenze, si ripete nel quadro, non meno fantastico, delle *Sirene*. *Silfidi* e *Sirene* (1) mirano allo stesso scopo: affascinare e conquistare gli uomini, vincerli, domarli, queste, alle rive del mare o dei fiumi, col canto, quelle, sui verdi prati o nella fragrante campagna, baciata dai pallidi raggi della luna, danzanti e discinte, con i biondi capelli sparsi e lucenti! Quindi: canto, verde campagna, luna, danza, gli abituali ed eterni scenarii nel teatro della poesia e della vita, come già fu, è e sarà sempre! Ma la favola non trascura nemmeno il rovescio di sì paradisiaca scena: le *Silfidi*, respinte, si vendicano; le *Sirene* uccidono gli uomini che cadono in loro potere! (2). Certo fra *Silfidi* e *Sirene* la differenza formale è grande, perchè queste rappresentano l'inganno e la frode, mostrando il viso e il busto e nascondendo gli arti inferiori del corpo, che sono di uccello; quelle, invece, si presentano sotto sembianze

---

(1) Simili a queste sono le *Ninfe* della Mitologia greco-romana.

(2) Così, almeno, nel mito ellenico; ma vedi a pag. 115.

puramente umane e fanno prigioniero l'uomo che cede al loro fascino. Le *Sirene* amano ed uccidono, le *Silfidi*, invece, puniscono l'uomo che sa sottrarsi alle amorose loro insidie; ma entrambe, sostanzialmente, sono i simboli mitico-poetici della magica potenza che esercita, sull'uomo, il fascino della bellezza muliebre. Chi cede, è ucciso dalla passione o diviene suo prigioniero; chi non cede, è roso dalla nostalgia o dal rimpianto! Ecco la vendetta delle *Silfidi! Sirene* e *Silfidi* sono, quindi, l'immagine dell'eterna frode di cui si serve la natura per eternare la specie umana!

I *Silfi*, alla lor volta, rapiscono le donzelle e non solo queste, ma pure i bambini appena nati, che sostituiscono con altri perfettamente loro somiglianti. Il bambino sostituito è detto in tedesco ' Wechselbalg ': esso rimane sempre piccolo e brutto ed è cacciato via in tutti i modi, non appena si offra l'occasione. La paura delle famiglie, che hanno bambini e che fantasticano di simili ratti, è enorme, e i bambini stessi, già grandicelli, che hanno, ripetute volte, udito sì terribili storielle, tremano, di nottetempo, dalla paura di essere rapiti dagli spiriti! Nel delirio della febbre, il bambino che cavalca col padre, attraverso la campagna nel buio della notte tempestosa, vede, nell' ' Erlkönig ' (1) di Goethe, ballata musicata da Schubert, il re dei *Silfi* con la corona e con la coda, e sente le dolci promesse dello spirito e il suo invito di seguirlo. Il bambino, terrorizzato, vede pure, lontano, le figlie del re e ode le parole insinuanti dello spirito, quindi le sue minacce di violenza. Da ultimo si sente afferrare fortemente dal

(1) *Erlkönig* significa: re dei *Silfi* o *Elfi*. Erroneamente si tradusse, un tempo, ' re degli ontani '. La parola tedesca è tolta dal danese: *Ellerkongen*.

Silfo e ne prova dolore. Il bimbo, sgomento, muore fra le braccia del padre! Questa commoventissima ballata, tolta da eguale argomento danese, dipinge, a vivi colori, la malefica azione delle credenze superstiziose che, specialmente nei bambini, assumono proporzioni gigantesche! Non è dubbio che, ancora ai tempi di Goethe, cioè nel secolo XVIII, siffatte superstizioni godessero ampia cittadinanza, nè, oggi si crede meno, sì a nord che a sud, negli spiriti!

Da quanto fu detto, non risulta chiaro dove veramente regnassero questi *Silfi*, dato che essi compaiono, in sembianze umane, nei più svariati luoghi, e, infatti, al riguardo v'è, come pare, alquanta oscurità. Ma i Germani, comunemente, non parlano di *Silfi*, parola impiegata da Paracelso per esprimere ' i genii elementari dell'aria ', bensì di *Elfi:* i Tedeschi li chiamano *Elfen*, gl'Inglesi *Elfs*, gli Svedesi *Alfer*, i Danesi *Elver*, vocaboli derivanti, tutti, dall'antico-nordico *Alfar* ed aventi relazione con l'antico-alto-tedesco *Elbi* e col medio-alto-tedesco *Elbe*. E, mentre i *Silfi*, nella fantasia dei poeti, valgono per genii elementari dell'aria, gli *Elfi* (1) sono, anticamente, considerati come veri e propri ' demonii ', nel senso specifico della parola; quindi si dovrebbe inferire che *Silfi* ed *Elfi* non siano la medesima cosa.

---

(1) La parola ' *Elfi* ' non è certamente italiana; ma, in italiano, non abbiamo altro vocabolo! ...Quanto alla lettera iniziale di questi nomi, l'uso è incerto, trattandosi di sostantivi che, pur denotando una classe particolare d'individui, sono divenuti, infine, veri nomi appellativi o comuni. In questo libro, tuttavia, si è preferito scrivere : *E*lfi, *S*ilfi, *N*ani, *S*irene ecc... con lettera *maiuscola*, perchè si volle designare, così, più spiccatamente la classe o specie, come si scrisse : *M*use, *N*infe ecc. Ma, naturalmente, si dovette scrivere : *d*ei, *g*iganti, *d*emonii, *d*iavoli, *m*ostri, con iniziale minuscola, perchè questi nomi son passati, nell'uso comune, col valore di appellativi.

In verità, un po' di confusione persiste in proposito, confusione creata anche dal fatto che, originariamente, gli *Elfi* sono anche ' spiriti umani ', cioè le anime dei defunti vaganti attraverso l'aria. Come si vede, da ' demonii ' si passa a ' spiriti ' e da questi ai « genii elementari dell'aria », onde è naturale che, infine, *Silfi* ed *Elfi* vengano ad identificarsi.

Del resto, i mitologi tedeschi parlano *sempre* di ' *Elfen* ' o ' Alfen ', *mai* di ' Sylphen ', ed è soltanto in italiano che a ' Elfo ' si sostituisce, frequentemente, ' Silfo ' e, nel femminile, si dice ' Silfide ' soltanto e mai ' *Elfa* ' che non esiste, mentre, in tedesco, al maschile « der Elfe » corrisponde il femminile « die Elfe » che è frequente, essendo più rara l'espressione « die Sylphíde ». Silvestri (op. cit.), scrivendo in italiano, non parla che di ' Silfi ' ed ignora l'espressione ' Elfi ', ma altri scrittori italiani, come p. e. Guido Manacorda e Aldo Oberdorfer, traducono ' Elfen ' nell'italiano ' Silfi ' o ' Elfi '. Per concludere, pur esistendo, innegabilmente, nella questione accennata alcuni punti oscuri, è certo che ' Silfi ' ed ' Elfi ' son due nomi per un concetto solo.

Le fonti mitologiche antiche poco o nulla sanno riferire intorno agli *Elfi*, ed appena l'Edda prosastica ci dà, in proposito, qualche chiarezza. Secondo l'Edda, esistono due specie di *Elfi:* gli *Elfi della luce* o *Elfi bianchi* [« die Lichtelfen » o « Lichtalfen » (Ljósálfar)], e gli *Elfi delle tenebre* o *Elfi neri* [« die Dunkelelfen » o « Dunkelalfen », « die Schwarzelfen » o « Schwarzalfen » (Dokkálfar o Svartálfar)].

Secondo Göll (op. cit., pag. 359), *Elfi* e *Nani* o *Pigmei* sono la stessa cosa o, almeno gli *Elfi neri* sono identici ai *Nani*.

In realtà, anche qui s'incappa in punti oscuri anzichenò, nè si comprende bene, se le diverse denominazioni di 'bianchi' e 'neri' si riferiscano puramente alle dimore di questi spiriti o, piuttosto, alle loro qualità ed attributi. Pare che, dapprincipio, queste denominazioni riguardassero le località di soggiorno, immaginandosi gli *Elfi bianchi* dimoranti a *Lichtalfenheim*, regno del dio *Freyer*, cioè in cielo, e gli *Elfi neri* a *Schwarzalfenheim*, cioè sottoterra. Gli *Elfi della luce* sono, dalla fantasia nordica, raffigurati bianchi e risplendenti come il sole, e ad essi si attribuisce la capacità di dare sviluppo alle piante ed alla campagna in generale. Gli *Elfi delle tenebre*, invece, s'immaginano neri come la pece ed abilissimi nella seminagione; essi sono, inoltre, considerati ottimi lavoratori dei metalli.

Più tardi, dalle opposte dimore — luce e tenebre — si dedusse l'antitesi di bene e male, attribuendo agli *Elfi bianchi* qualità buone ed animo favorevole agli uomini, ed agli *Elfi neri* qualità cattive ed animosità contro il genere umano. Ma le favole popolari delle genti germaniche — come delle celtiche — ci rappresentano, in generale, gli *Elfi* come un popolo dotato di capacità e di bellezza sovrannaturale, soggetto sì alla morte, ma godente una longevità straordinaria. Gli *Elfi* — secondo queste favole — sanno, grazie alla '*Tarnkappe*' (il cappuccio magico) rendersi invisibili agli uomini, cui prestano ottimi servigi e dimostrano gratitudine, se bene accolti e beneficati, mentre recano danno ed anche malattie e morte, quando abbiano dovuto subire offese. Essi abitano nelle colline che, di nottetempo, si vedono risplendere di luce, ed accolgono nelle loro dimore gli uomini privilegiati che invitano alle loro feste e banchetti. Spesso gli *Elfi* — raccontano

le favole — contraggono matrimoni con gli uomini, e la prole, che da siffatti matrimoni deriva, è intelligentissima. Gli *Elfi* — fantasticano i miti — non hanno anima, eppure hanno propri dei ed una propria religione! Tutta la vita degli *Elfi* è uniformata a quella degli uomini: hanno, infatti, questi spiriti tribunali e re e vivono in comunità compatte, mentre i giganti vivono soli. Favole e poesie popolari ci narrano le avventurose vicende degli *Elfi* e dei loro re, dei quali si nominano alcuni come *Oberon*, identico al tedesco *Alberich* (1), *Laurin* (2), ecc., e la poesia moderna, come « Il sogno di una notte di estate » di Shakespeare, ' Oberon ' (3) di Wieland ed ' Erlkönig ' di Goethe (4), ci presenta particolari interessanti sulla vita e sul carattere di questi spiriti: *Oberon*, separatosi dalla consorte *Titania*, perchè questa ha dato assistenza ad una moglie infedele, giura di non ricongiungersi con essa, prima di aver trovato una coppia siffattamente fedele da preferire la morte tra le fiamme all'infedeltà. Tale coppia è trovata: sono Huon, duca di Guyenne, e Rezia, figlia del califfo di Bagdad, ai quali *Oberon* presta il favore della sua assistenza. Per incarico di Carlo Magno, Huon deve cimentarsi in una ben ardua impresa, onde espiare la grave colpa di aver ucciso un figlio del re: egli deve recarsi a Bagdad, penetrare nella reggia, uccidere colui che siederà, nella sala del banchetto, alla sinistra del califfo, fare sua sposa la figlia di questo e portare seco quattro denti molari e un ciuffo di peli della barba del

---

(1) Vedi a pag. 111 e seg.

(2) Vedi a pag. 147.

(3) WIELAND ha tolto il personaggio di « *Oberon* » dal « Sogno di una notte d'estate » di SHAKESPEARE.

(4) Vedi a pag. 104 e seg.

sovrano. *Oberon* dona a Huon un corno magico ed una tazza fatata, che aiuteranno il cavaliere nell'impresa, compiuta felicemente la quale, Huon sposa Rezia. Essendo gli sposi venuti meno al giuramento di rimanere casti, finchè il papa non avesse benedetto il loro matrimonio, *Oberon* li abbandona al loro destino che costringe i due giovani ad una lunga odissea di perigliose avventure. Solo dopochè gli sposi, attraverso le durissime prove della sciagura, han saputo mantenere salda la fede ed inconcusso il giuramento di reciproco amore, scontando così la colpa di aver mancato alla parola di rimanere casti, *Oberon* si riconcilia con essi e, dopo averli salvati dalla morte sul rogo, li colma di benefici. Nello stesso tempo, il re degli Elfi si riunisce con la consorte *Titania*, mentre Huon, ritornato vittorioso alla corte di Carlo Magno, è ricevuto benignamente dal re che gli accorda il perdono e lo restituisce negli onori, spettanti alla sua nobiltà e al suo valore.

Ma gli *Elfi neri* sono comunemente considerati identifici a

b) *I Nani o Pigmei.*

I *Nani* o *Pigmei* costituiscono l'idea opposta a quella dei giganti: essi sono esseri di statura minuscola e tali erano stati già immaginati dai Greci che, con la parola ' Pygmaîoi ', intendevano indicare una schiatta di individui alti ' un pugno ' (greco: *pygmḗ*). Omero li fa combattere con le grù e con Ercole stesso, ed i Greci li consideravano veramente esistenti, come, del resto, giuravano nella loro esistenza i Germani. Per questi ultimi, i *Pigmei* o *Nani* (tedesco: *Zwerge*) furono creati, dagli dei, con le ossa annerite del primo gigante, cioè di

Ymir. Un'altra versione vuole che i *Nani* provengano dai piccoli vermi, raccoltisi nel cadavere del suaccennato gigante. Questi vermi furono, dagli dei, trasformati in minuscoli esseri umani e dotati di ragione. Comunemente, i *Nani* sono raffigurati come omiciattoli dalla lunga barba spiovente, con in capo un cappuccio, capace di renderli invisibili. Talvolta s'immaginano nudi e con la pelle color della terra, con la quale si confondono quasi, quando, come è loro abitudine, stanno seduti sulle rupi o sul brullo terriccio delle colline. La superstiziosa fantasia nordica li immagina, spesso, bruttissimi e spaventevoli, con la bocca enormemente larga, gambe minuscole e mani giungenti fino a terra, mentre conferisce, loro, le qualità ed abilità più meravigliose e disparate: i *Nani* sono indovini, artefici di opere miracolose, lavoratori di metalli, generosi donatori, ladri; pronti all'aiuto ma pure alla vendetta; sono ricamatori, tessitori, edificano palazzi, costruiscono ordegni di ogni specie, sanno cucinare i più squisiti cibi, sono selvaggi ad un tempo e raffinati cultori dell'arte! Infatti la favola, mentre sa raccontare di essi che rapiscono gli uomini e le donne, che rubano la birra, che spaventano i fanciulli, che fanno crollare i campanili, che odiano le chiese ed il suono delle campane, riferisce pure loro atti di generosità ed opere singolari d'ingegno: i due Nani *Fjalar* e *Galar* uccidono sì il sapiente *Kwasir* (*Knauser*), nato dalla saliva degli *Asi* e dei *Vani*, ma sanno, con l'aiuto dei *Coboldi*, creare, dal sangue dell'ucciso, l'idromele ispiratore di poesia! Così, quando gli dei cominciano a temere seriamente il mostruoso lupo *Fenrir*, che va divenendo, ogni giorno, più forte e minaccioso, ad *Asgard* si medita il modo di renderlo innocuo: dapprima gli *Asi* costruiscono due catene di

ferro, chiamate *Leuthing* e *Droma*, ed incatenano, con queste, *Fenrir;* ma l'erculeo lupo immediatamente le spezza! Disperazione fra gli dei, che, infine, inviano *Skirnir* nella dimora dei *Nani*, con la preghiera di una magica catena. I *Nani* dan prova di sommo ingegno: essi tessono un laccio, fine e sottile come un nastro di seta, con la barba delle donne, coi tendini degli orsi, la saliva degli uccelli, la voce dei pesci, la radice dei monti e il suono dei passi di gatto! Questo magico laccio, chiamato *Gleipnir*, fa prigioniero il mostro del quale si parla più diffusamente a pag. 131. La nave famosa, *Skidbladnir*, degli dei, capace di contenere tutti gli dei e le dee di *Asgard*, è opera dei *Nani*. *Loki* che avea tagliata la bionda chioma di *Sifo*, moglie di *Thor*, era stato minacciato di morte da quest'ultimo. Spaventato, egli ricorse all'aiuto del *Nano Iwaldi*, padre di *Idun*, il quale gli fece una capigliatura d'oro che, posata sul capo di *Sifo*, crebbe miracolosamente rigogliosa e splendente.

Son pure opere dei *Nani :* la lancia di *Wodan*, chiamata *Gungnir*, che non fallisce mai il suo bersaglio; il martello di *Thor*, *Miölnir*, che, lanciato lontano, ritorna sempre nella destra del dio; l'anello magico *Draupnir* che, ogni nove notti, riproduce altri otto anelli, egualmente fatati. Questo meraviglioso anello fu messo in dito, da *Wodan*, al figlio *Balder*, quando questi giacque, morto, sul rogo insieme con l'amata consorte *Nanna* (vedi a pag. 71). Anche il cinghiale di *Freyer*, *Gullinbursti*, è considerato creazione dei *Nani*, cui gli dei ognora ricorrono per ottenere opere di magica efficacia. La fantasia popolare attribuisce, ai *Nani*, immense ricchezze e tesori smisurati; così *Alberico* (*Alberich*) il re dei *Nani*, è il possessore o il custode del tesoro dei

Nibelunghi, conquistato da Sigfrido dopo l'uccisione del drago (vedi a pag. 158); così i *Nani* hanno tanto oro da fabbricare, con esso, palazzi, ma, pur dotati di siffatte ricchezze, essi non disdegnano il furto, purchè questo serva a soddisfare qualche loro capriccio: ghiotti di birra, ne spillano le botti, tracannando avidamente la bionda cervogia e, sorpresi dai contadini, scappano! « I furti di birra », riferisce il Silvestri (op. cit., pag. 137), « per parte dei pigmei eran così frequenti, che, anche oggigiorno, molti contadini non trascurano di segnar di grosse croci le loro botti, e ciò allo scopo di tenerne lontani i Pigmei ». Naturalmente, i ladri di birra saranno stati degli uomini in carne ed ossa, ma la superstizione nordica, tuttora in pieno rigoglio, come pare, attribuiva ed attribuisce, ancor sempre — se si deve credere al Silvestri — in Danimarca, Svezia e Norvegia, tali furti a questi fantastici *Nani*, le cui variopinte e molteplici imprese costituiscono, oggi ancora, insieme con quelle degli *Elfi*, l'argomento principale delle fiabe. Ed i miti raccontano ancora degli *Elfi neri*, che si confondono, comunemente, con i *Nani*, quanto temano la luce e il giorno, epperò si nascondano sotterra, dediti alla lavorazione dei metalli ed alla produzione dei semi, mentre macchinano agguati e sciagure contro gli uomini. Ma, nello stesso tempo, si favoleggia di *Nani* innocui, generosi, fedeli ed incapaci di mancare alla parola data; onde concludendo, si deve inferire che la fervida fantasia delle nazioni nordiche abbia voluto sbizzarrirsi, con questi fantastici spiriti della natura, nella più amena e nebulosa amplificazione delle pavide e bambinesche superstizioni popolari.

c) *I Tritoni.*

I *Tritoni* sono, nella Mitologia greco-romana, quei demonii o mostri marini che formano, insieme con le *Nereidi*, il seguito delle superiori divinità del mare, cioè di *Oceano* e *Nettuno*. Creati dalla fantasia dei poeti e degli artisti, essi altro non sono che la moltiplicazione del dio marino, *Tritone*, figlio di *Nettuno* e di *Anfitrite*, che è raffigurato con le sembianze umane, ma con le estremità costituite da una coda di pesce e, più precisamente, di delfino. *Tritone* è considerato, nella Mitologia ellenica, un dio o, meglio, un demonio lascivo e maligno, e tali qualità conservano, generalmente, i *Tritoni;* ma nella Mitologia germanica, questi sono *spiriti del mare*, ora buoni, ora malvagi, ora mostruosi e giganteschi, ora belli di aspetto, sebbene aventi le estremità di pesci. La lascivia e concupiscenza sono, tuttavia, caratteristiche anche dei *Tritoni* germanici, dei quali i miti scandinavi narrano, con ampissimi particolari, le gesta amorose. I *Tritoni* abitano nel fondo del mare, ove hanno castelli e palazzi.

d) *Le Sirene.*

Il mito delle *Sirene* è eminentemente greco: in Omero, le *Sirene* son due e, nei miti posteriori, tre bellissime vergini che dimorano in un'isola in vicinanza di *Scilla* e non lungi dall'isola di *Circe*. Le *Sirene* si trattengono sulla spiaggia fiorita, tutta cosparsa di bianche ossa umane, ed allettano, col magico loro canto, i naviganti che passano rasente, per ucciderli. Quando *Ulisse* fece vela in quei paraggi, egli potè salvare se

stesso ed i compagni, otturando, a questi, le orecchie con la cera e facendo legare la sua persona all'albero maestro della nave. E qui il mito primitivo vuole che le *Sirene* si gettassero in mare e fossero tramutate in iscogli, perchè era loro destinato che vivessero finchè fosse durato l'incanto delle loro voci e, precisamente, finchè un mortale fosse stato capace di resistere alle loro seduzioni. Ma la morte delle *Sirene* è, da alcuni poeti, messa in relazione col mito di *Orfeo* che, con la divina sua musica, seppe preservare gli *Argonauti* dal fascino fatale del canto di quelle vergini marine. Comunemente le *Sirene* valgono per figlie del dio marino, *Forco;* più tardi alcuni poeti le dicono figlie del dio dei torrenti, *Acheloo*, e di una *Musa*, e le chiamano *Acheloidi*. I miti posteriori fanno abitare le *Sirene* sulle *Sirenuse* presso Napoli; altri le vogliono a *Capri* o nel promontorio *Peloro* in Sicilia. Le *Sirene* sono, generalmente, raffigurate, con corpo di uccelli e testa di donna, o, meglio, con busto e testa umane ed estremità di uccello. Comunemente sono fornite pure di ali poderose, ma non mancano le figure di *Sirene* senza le ali.

Gli antichi Greci consideravano le *Sirene* anche come cantatrici dei lamenti funebri, epperò le loro immagini adornavano i sepolcri, sia nelle figure di donne piangenti che si battono il petto e si strappano i capelli, sia in quelle di sonatrici della lira e del flauto. Quali simboli del fascino ch'esercitano la bellezza, l'eloquenza ed il canto, le loro immagini scultoree servivano di ornamento alle tombe o di donne e vergini belle oppure di poeti e di oratori, come lo dimostrano i monumenti sepolcrali di Sofocle e di Isocrate. Ma, a parte queste molteplici interpretazioni, le *Sirene* possono considerarsi come l'immagine perpetua della frode e della cru-

dele seduzione amorosa, in quanto allettano, con la bellezza apparente e con il canto affascinante, gli uomini che, abbacinati da quella e da questo sedotti, non vedono le ossa ed i teschi della spiaggia fiorita e, dimentichi di tutto, cadono nelle braccia delle *Sirene* trovando la morte. La Mitologia germanica copia, in gran parte, l'idea greca ma, attenuandone alquanto l'asprezza, vede, nelle *Sirene*, spiriti marini ora buoni, ora malvagi. L'apparire di esse era considerato, dai marinai nordici, segno di malaugurio e pronostico di tempesta. Sembrava a quelli, nel bagliore del sole che dirada la nebbia del mare, di vedere delle vergini, sedute sulle onde, pettinarsi con pettini d'oro, ed a questa fantastica credenza si ricollega la favola della celebre ' *Loreley* ' che molti sogliono chiamare «fata», mentre è da considerarsi come una vera e propria *Sirena:* ' *Loreley* ' (molti scrivono: ' *Lorelei* ' o ' *Lorelay* ') è il nome, dato dal Brentano, poeta romantico tedesco del secolo decimonono, ad una mitica fanciulla che, seduta su di una rupe a cavaliere del Reno (1), affascina, con il melodioso suo canto, i naviganti: Questi, sedotti dall'incantevole voce della cantatrice, volgono lo sguardo insù, non badando agli scogli contro i quali le loro navicelle vanno ad infrangersi, e periscono nel vortice delle onde.

Una sera il figlio d'un conte — così vuole la fiaba (2) — udì, passando, con la sua barchetta, rasente la

---

(1) Questa rupe, o promontorio, starebbe a cavaliere del Reno, secondo alcuni, presso Bingen, non lungi da Magonza, secondo altri presso Goarshausen. ' Loreley ' deriverebbe da ' Lurlei ', cioè ' Lurenlei ' = *Lei der Luren* che significherebbe: *Scoglio dei Luri.* I *Luri* sono una specie di *Coboldi* (vedi a pag. 117).

(2) Questa è una *fiaba* (tedesco ' Märchen ') *non già* una *leggenda*, come erroneamente, dai più, si continua a chiamarla!

famosa rupe, la dolce canzone della *Loreley* e ne fu conquiso. Egli volle avvicinarsi alla rupe per tentarne la scalata, ma la sua barca diè di cozzo contro gli scogli, ed egli annegò. Il conte, allora, inviò, nel luogo fatale, una schiera di servi armati, perchè vendicassero la morte del suo figliuolo, ma anche la loro barca s'infranse, spinta contro le roccie, e tutti furono travolti dalle onde. La *Loreley*, causa di tante sciagure, finisce per gettarsi nel Reno e scomparire. Come si vede, questa storiella favolosa ripete la sua origine dai miti greci delle *Sirene*, ed anzi ne copia la fine tragica, perchè la *Loreley*, come queste, scompare nelle onde. La scena romantica non si svolge, tuttavia, nel bagliore del sole diradante la nebbia, bensì nel chiarore del crepuscolo vespertino come, almeno, vuole Enrico Heine che trasse, dalla fiaba, l'argomento della sua graziosissima canzone « *Loreley* ». Questa canzone, poi musicata, divenne e rimase popolarissima in Germania e in tutti i paesi tedeschi, ove ogni bambino la conosce a memoria e la canta (1).

Ma, nella Mitologia germanica, le *Sirene* hanno più vasto campo d'azione: esse vivono in parecchie isole e, talvolta, si vedono pascolare il bianchissimo loro gregge a questa o a quella riva del mare. Le *Sirene*, spesso, entrano nelle case dei pescatori o dei cacciatori e cercano di conquistare il loro amore, come, in generale, è loro mira precipua di sedurre tutti gli uomini che incontrano sul loro cammino.

---

(1) ' Loreley ' è pure, come ognuno sa, un'opera italiana di grandissimo pregio musicale. Ne fu compositore il Catalani, la cui morte immatura costituì una perdita irreparabile per l'arte italiana.

Gli spiriti folletti o Coboldi.

I *Coboldi* sono Nani che la fantasia immaginava abitare nelle case degli uomini. Nell'aspetto esteriore sono come i Pigmei e si distinguono da questi per il fatto che, amantissimi degli uomini e della quiete domestica, vanno considerati come spiriti propizi al genere umano, cui servono e giovano nelle più molteplici maniere: servi fedeli e fidati nella casa, da loro scelta, essi puliscono la cucina, spaccano la legna, portano l'acqua, accudiscono al bestiame, curano i giardini, fanno prosperare le piante. Dotati di grandi ricchezze, essi ne fanno partecipi gli uomini che li ospitano, ma pretendono di essere trattati sempre con la massima benevolenza, altrimenti se ne piccano ed abbandonano la casa, divenuta inospitale, per recarsi in un'altra. Se offesi o derisi, essi si vendicano in varii modi, mentre, spesso, sanno giocare, agli uomini, tiri birboni e fare mille dispettucci, dei quali godono immensamente, ridendo a crepapelle. E sono maestri nel ridere, tanto, che è divenuta proverbiale la frase tedesca: ' Lachen wie ein Kobold ', cioè ' ridere come un Coboldo '! Le favole tedesche chiamano questi spiriti domestici: « Poltergeister », « Heinzelmännchen », « Hämmerlinge » e « Wichtelmännchen » oltre che « *Kobolde* » ed espongono, nei più minuti particolari, le gesta varie di questi simpatici folletti, i quali — si noti bene — *non* hanno *alcuna* attinenza con i *Penati* ed i *Lari* dei Romani.

Sono da considerarsi, infine, come *spiriti naturali:*

a) Il ' *Nix* ' tedesco che corrisponde al ' *Neck* ' nordico;

b) Le *Ninfe delle sorgenti e delle acque* (tedesco: '*Wassernixen*' o '*Quellenxixen*'), conosciute, comunemente, col nome di *Ondine;*

c) *Lo spirito delle cascate* (ted.: « *Strommann* »).

Il *Nix* o *Neck* è il *Proteo* (1) germanico, perchè appare, alla superficie dell'acqua del mare, dei laghi o dei fiumi, in varie sembianze. Nelle calde notti estive egli esce dalle acque con l'arpa ed ha l'aspetto di un adolescente dai capelli ricciuti, ricoperti di un berretto rosso. Talvolta egli appare molto simile ad un Centauro, cioè mezzo uomo e mezzo cavallo, ma, frequentemente, il suo aspetto è quello di uomo dalla folta barba oppure di cavallo.

Molte sono le storielle che si raccontano sul *Neck* nei paesi nordici, ove, fra le tante superstizioni, pare che esista ancora quella di attribuire, a questo spirito, la colpa degli annegamenti; ma, essendo tutte queste fiabe prive, per noi, d'interesse, perchè povere di significato ed assolutamente inconcludenti, risparmio a me la noia di raccontarle ed ai lettori quella di leggerle. Il *Neck* è ottimo musico.

Lo *Strommann* è, con piccole varianti, la ripetizione del *Neck*. Sonatore d'arpa, egli risiede nella profondità dei ruscelli o nelle cascate ed ha la proprietà di conferire, a chi lo veda, una voce armoniosa e sonora.

Le *Ninfe delle sorgenti e delle acque* sono simili alle Ninfe della Mitologia greco-romana: dotate di straor-

(1) *Proteo* è, nella Mitologia greca, un *demonio del mare*, di cui abita le profondità pascolando le foche di Anfitrite. Egli, talvolta, appare alla superficie e muta il suo aspetto con sorprendente velocità: si trasforma in leone, pantera, cinghiale, serpente, ecc., oppure in fonte o albero. Ha il dono della profezia, ma è profeta di malaugurio. Le sue sembianze comuni sono quelle di mezzo uomo e mezzo pesce.

dinaria bellezza come le *Silfidi*, esse si trattengono presso le sorgenti dei fiumi. Queste *Ondine* hanno il dono della profezia, come, in generale, tutti gli spiriti naturali, e sono appunto *Ninfe delle acque* le due ' Meerweiber ' (donne del mare) che predicono a *Hagen*, alle rive del Danubio, la triste fine dei *Nibelunghi* (vedi a pag. 172).

Negli *Spiriti* della Mitologia germanica rivediamo, più o meno, ripetute le figure e riflessi gli attributi delle divinità minori della Mitologia greco-romana: i *Nani* o *Pigmei* ricordano i *Ciclopi* (1), le *Silfidi* e le *Ninfe delle sorgenti* fanno pensare alle varie *Ninfe* elleniche o alle *Camene* romane che, più tardi, s'identificano con le *Muse;* i *Tritoni* e le *Sirene*, infine, sono copie quasi perfette delle corrispondenti divinità greco-romane. *Neck* è *Proteo* redivivo, ed i *Coboldi* hanno un po' dei *Satiri* come assomigliano a questi anche gli *Elfi*. Certo le differenze permangono non lievi, data anche la differenza esistente fra la psiche dei Greco-Italici e quella dei Germani; ma, pur mutando le divinità, l'origine loro è sempre la medesima: la fantasia superstiziosa che vede, ovunque, degli esseri potenti, ora propizi, ora infausti al genere umano.

E) Gli esseri sovrannaturali.

Oltre ai giganti, ai demonii ed agli spiriti, la Mitologia germanica mette, accanto agli dei, degli esseri che, pur partecipando di attributi divini, non possono

---

(1) La somiglianza sta, qui, nelle attribuzioni, non già nelle figure, chè i Ciclopi ricordano, piuttosto, i giganti.

considerarsi divinità vere e proprie. Tali esseri, che noi chiamiamo *sovrannaturali*, sono, più o meno, strumenti degli dei stessi, mentre, alla lor volta, hanno potenza propria, cui non solo gli uomini, ma, spesso, anche gli dei devono soggiacere o, almeno, fare omaggio.

Tali esseri sono:

a) *Le potenze del destino:*
   1) Le *Norne*,
   2) Le *Valchirie*,
   3) *Hel;*

b) Le *fate;*

c) I *maghi* e le *streghe*.

a) *Le potenze del destino.*

I Germani, come i Greci ed i Romani, credevano nella potenza del destino, al quale tutto l'Universo è soggetto e, con esso, la stirpe degli dei e degli uomini. La « *Moira* » dei Greci ed il « *Fatum* » dei Romani, insieme con ' *Thanatos* ', le ' *Chere* ' (' *Mors* ' e ' *Parcae* ') e ' *Tyche* ' (' *Fortuna* '), regolano tutti gli eventi divini ed umani; istessamente le *Norne*, le *Valchirie* e *Hel* sono le depositarie dei fati cui soggiace l'Universo intero.

1) *Le Norne.*

Sono le vere e proprie dispensatrici del destino e misuratrici del tempo: tre di numero, *Urd* (il passato), *Werdanda* (il presente), *Skuld* (il futuro), esse siedono, sotto il frassino dell'Universo, *Ygdrasil*, presso la fon-

tana *Urd*, nella quale è racchiusa ogni sapienza, e bagnano le radici dell'albero eterno, attingendo l'acqua alla sacra fonte. Silenziose, esse filano i destini della vita umana e fissano le sorti anche degli dei, mentre determinano il tempo della morte a tutti gli uomini. I loro occhi, lungiveggenti, penetrano nella nebbia dei tempi che furono e che saranno, onde tutto esse sanno del passato e tutto prevedono e presagiscono di quanto sia per recare l'avvenire. È naturale che, data la varietà dei destini umani, s'immaginassero le *Norne* ora propizie ed ora infauste agli uomini, quindi si fantasticasse di *Norne* benigne e di *Norne* maligne. L'inesorabilità del fato, cui, più o meno, tutti gli uomini credettero, credono e crederanno, sembra scossa dall'arbitrio di questi tre esseri sovrannaturali che possono mutare i destini umani a loro beneplacito. Non altrimenti, Greci e Romani vedono, nelle *Moirai* (*Moerae*) e *Parcae*, *Cloto*, *Lachesi* e *Atropo*, le autrici dei fati che esse sembrano fissare a loro arbitrio; ma, al di sopra delle *Moirai*, sta la necessità del destino, l'*Aisa* o *Moira* — il *Fato* — che vince gli dei stessi. Mentre, quindi, la Mitologia greco-romana parte da un concetto quasi filosoficamente astratto di ' predestinazione ' immutabile, della quale le *Moirai* sono quasi le materiali esecutrici, gli organi, in certo qual modo, esecutivi, la germanica appare, se male non mi appongo, più concreta, giacchè non parla di nessuna potenza astratta cui obbediscano le *Norne*, onde proviene la strana situazione che queste, pur non essendo dee, imperino sugli dei stessi con la potenza del destino ch'esse incarnano. Gli dei dell'Olimpo son soggetti alla ' Moira ', al ' Fatum ', non alle ' Moirai ' o alle ' Parcae ', ma *Wodan* e i suoi colleghi di *Asgard* sembrano dover

obbedire alle *Norne!* (1) Certo, si dirà, questo si chiama voler sottilizzare ; comunque, la nebulosa idea del ' destino ' o ' predestinazione ', sopravvissuta nei secoli, fra gli uomini, e tuttora radicata nell'animo umano, trova, nella Mitologia germanica, una concretizzazione perfetta, terra a terra, a differenza dalla greco-romana che, più sottile ed eterea, mette, al di sopra di tutti e di tutto, il concetto astratto dell'inesorabilità e necessità di quella forza suprema, che è chiamata « *fato* ».

2) *Le Valchirie.*

Il nome « *Valchiria* » proviene dal tedesco « *Walküre* » o « *Walkyre* », più esattamente, « *Walkürje* » che, a sua volta, deriva dall'antico nordico « Valkyrjur » e che significa: ' Schlachtenjungfrau ' o « Todeswählerin » cioè ' Vergine delle battaglie ' o « Colei che sceglie la morte ». Infatti le *Valchirie* sono le accompagnatrici di *Wodan* nella sua qualità di padre degli eserciti e della vittoria. A cavallo di bianchi destrieri, con l'elmo piumato in capo, lo scudo e la lancia, esse guidano i guer-

(1) Al di sopra del destino starebbe soltanto il famoso « Allvater », il « dio ineffabile », del quale fu già fatto cenno. Questo padreterno, sostituito, poi, da *Wodan* nel governo dell'Universo, ha molti punti di contatto con *Jehova* degli Ebrei. Soltanto che *Jehova* è un dio che non si nasconde mai e che, dopo aver creato l'Universo, contempla l'opera sua e se ne compiace, rimanendo l'*unico* reggitore del mondo. Qui il monoteismo appare chiaro, mentre la genesi germanica fa sparire l'*Allvater*, che ricompare insieme con altri dei, dopo il *finimondo* e la morte di *Wodan* e compagni. Ma, per oscura che sia la personalità od essenza di questo « Allvater », risulta pure evidente il germe del monoteismo che, in lui, ha la sua primitiva, se anche incerta, espressione.

rieri alla battaglia e ne determinano la vittoria o la morte. Gli eroi, morti combattendo, sono, dalle *Valchirie*, condotti nel *Walhalla* — il paradiso riservato alle anime dei guerrieri caduti valorosamente in battaglia — ove, dalle stesse *Valchirie*, son loro porti i corni da bere. I guerrieri banchettano, quindi, seduti, in lunghe schiere, davanti a tavole imbandite: le *Valchirie* versano loro, nei corni, il dolce idromele, contenuto in brocche d'oro, ed offrono birra e la pietanza prelibata, l'arrosto di cinghiale. Sono le carni del cinghiale *Serimmer* che sempre rivive intero, mentre l'idromele mai si esaurisce, perchè sgorga incessantemente dalle poppe della capra *Heidrun*. La fantasia nordica immaginava il *Walhalla* essere luogo di delizie riservato esclusivamente alle anime dei guerrieri morti combattendo, mentre coloro, che morivano di malattia o di vecchiaia, passavano a *Helheim*, il soggiorno delle ombre (1). Ma hanno pure posto nel *Walhalla* — secondo altri miti — le anime delle persone cremate, quelle dei suicidi, degl'impiccati e degli arsi vivi, perchè *Wodan* — dicono — prescrive la cremazione ed è venerato anche come dio degli impiccati e dei morti bruciati; donde s'inferisce che la rude fantasia guerriera dei Germani considerava gloriosa soltanto la morte violenta o, almeno, il passaggio, nell'al di là, attraverso le fiamme! Il *Walhalla* ha cinquecento e quaranta porte, da ognuna delle quali escono, per combattere, otto eroi seguiti da una folla d'anime. Sono finti combattimenti, dai quali, tuttavia, i guerrieri escono malconci; ma, curati e ristorati dalle *Valchirie*, riconquistano la pienezza della salute e delle forze: ogni giorno *Wodan*, a

(1) Vedi a pag. 39.

cavallo, guida gli eroi davanti alle porte del *Walhalla* su di una vasta pianura, ove le schiere si dispongono in ordine di battaglia. Ad un dato segnale i guerrieri, urlanti di gioia e cantando inni di guerra, si scagliano gli uni sugli altri e si sbranano a vicenda, per ritornare, quindi, curati dalle *Valchirie*, sani e salvi nella sala del banchetto, a bere birra e idromele e a mangiare la carne del cinghiale eterno. Così fantasticavano i rudi e bellicosi Germani; nessuna meraviglia, perciò, se andavano, allegri e contenti, alla guerra, considerata, quasi, l'anticamera di sì celestiale paradiso! (1).

La dea *Freya* (vedi a pag. 63 (V) e segg.), che è coppiera nel *Walhalla*, cavalca alla testa delle *Valchirie* sui campi di battaglia, quindi è essa pure una *Valchiria*, sebbene una dea. Pur troppo, non risulta chiaramente dai miti, quale sia il numero delle *Valchirie:* si parla di tre, di nove, di dodici o di tredici! Comunemente, esse cavalcano, in numero di nove, al seguito di *Wodan*, come le *Chere* accompagnano *Ares* (*Marte*) sui campi di battaglia. Le *Valchirie* assomigliano, in certo qual modo, alle *Chere*, sebbene appaiano più belle e meno terribili di queste, che, in abiti lordi di sangue e armate, corrono ai lati del cocchio di *Marte* ed uccidono i guerrieri, per trascinarli, quindi, nell'Averno. Ma la Mitologia greca fa delle *Chere*, le esecutrici dirette della morte, mentre, pei Germani, le *Valchirie* sono le ' delicate ' dispensatrici del bacio della morte, con il quale consacrano i guerrieri per accompagnarli, poi, nel *Walhalla*. La concezione è differente nella forma, seppur la sostanza sia

(1) Noto, per incidenza, che i Drusi di Siria, i quali, appunto in questi tempi, combattono contro i Francesi, hanno la persuasione di andare in paradiso, morendo in battaglia. E siamo nel secolo ventesimo!

la medesima, e questa differenza proviene dal fatto che i Greci vedono comunemente, nella morte, l'orrore ed il buio, mentre i Germani la considerano, se incontrata in guerra, come la scala per salire nella sede celestiale di *Wodan*.

Le *Valchirie* sottostanno agli ordini di *Wodan*, trasgredendo i quali perdono la loro essenza divina e le sovrannaturali loro forze, come le perdono, sposando un mortale (1). E *Wodan* sa punire, con asprezza, le *Valchirie* che agiscono contrariamente alla sua volontà: così *Brunhilde* (2), che è una *Valchiria*, è gettata, dal dio, in un letargo mortale, dal quale la desta più tardi *Sigfrido*. *Brunhilde* è punita, perchè ha fatto morire un guerriero, cui *Wodan* avea destinato la vittoria, trasgredendo, in tal modo, la volontà suprema del dio degli eserciti e protettore dei guerrieri.

La Mitologia germanica fa cenno pure delle cosidette '*vergini del cigno*' (ted.: *Schwanenjungfrauen*) nonchè di certe femmine sovrannaturali, crudelissime e selvagge, che assomiglierebbero alle *Valchirie*. Si parla, altresì, delle '*serve di Odino*' e delle '*figlie dei re*', esseri mezzo divini e mezzo umani; infine di uno spirito orribile, che ha la sembianza di cavallo e che è chiamato *Mara*. Anche le *Valchirie* filano, come le *Norne*, i destini umani e sanno profetizzare l'avvenire; onde, spesso, *Valchirie* e *Norne* si confondono nelle oscure favole della Mitologia germanica. Comunque, le *Valchirie* sono pure da considerarsi come il simbolo ideale dell'entusiasmo guerresco delle vergini germaniche, istessamente come

---

(1) Il mito vuole anzi che le *Valchirie* perdano 'l'immortalità' sposando un mortale; ma a proposito 'd'immortalità' vedi la nota 1 a pag. 32.

(2) Vedi a pag. 159.

in Grecia si consideravano le *Amazzoni*, con le quali le *Valchirie* hanno molta somiglianza e nell'aspetto e nel marziale atteggiamento.

3) *Hel.*

Hel è figlia di *Loki* e della gigantessa *Angurboda*. La sua essenza non sembra ben definita; ma, non risultando ch'essa sia una dea, nè uno spirito, nè un demonio o, piuttosto, accogliendo in sè le qualità e gli attributi divini e demoniaci insieme, *Hel* può, a buona ragione, venire considerata un essere sovrannaturale. Essa è il simbolo della morte e del tenebroso inferno, ma, spesso, manca di personale concretezza, mentre pure è detta figlia di un dio e di una gigantessa! Questa concezione contraddittoria deriva, evidentemente, dal doppio modo di considerare la morte, cioè come fenomeno naturale, privo, in sè, di paurosi elementi, oppure come concreta esplicazione di una forza o di un essere fatale ed ostile al genere umano; donde l'orribile origine di *Hel*, la oscura e tetra dimora, in cui fu precipitata da *Wodan*, che le conferì il governo sulle anime dei morti, ma soltanto di quelli trapassati, nel numero dei più, per vecchiaia o malattia (1). *Hel* regna a *Helheim* (o *Niflhel*) che si trova sotterra, vicino a *Nifelheim*, il mondo della nebbia e soggiorno degli scellerati. Mostruosa d'aspetto, con uno sguardo spaventevole, *Hel* è raffigurata metà nera, e metà di colore chiaro, mentr' è immaginata inesorabile, crudele ed invincibile esecutrice dei destini fissati dalle *Norne*.

(1) Circa la diversa concezione della morte, trovata in guerra, e della morte violenta, vedi a pag. 123.

Certo *Helheim* e *Hel* son povere cose in confronto all'*Averno* ellenico ed agli dei infernali *Plutone* e *Proserpina*, frutti della fervida fantasia religiosa e poetica dei Greci; ma l'idea dell'orribile e tetro *Helheim* e della demoniaca sua reggitrice deriva dalle stesse concezioni superstiziose che hanno creato, fra Greci e Romani, il *Tartaro* e, quindi, perpetuato, nel Medio Evo prima e ai giorni nostri poi, l'idea dell'inferno e la credenza in un mondo misterioso di espiazione e di pene. E, come Elleni e Romani hanno l'*Elisio*, dimora dei beati e premio dei buoni, così i Germani hanno il *Walhalla*, soggiorno delle anime dei prodi guerrieri o di coloro che morirono di morte violenta, quasi guiderdone a chi immolò la vita o soggiacque comunque a crudele destino. Inferno, paradiso e purgatorio sono quindi credenze che si riannodano nettamente alle concezioni religiose e superstiziose degli Elleni, Latini e Germani.

b) *Le Fate.*

La credenza nelle *Fate* e la loro venerazione sono antiche come il mondo: Celti, Romani e Germani le adorarono come esseri sovrannaturali, capaci di giovare agli uomini o di recar loro danno, e credettero provenire esse dagli dei o dai giganti o dai Pigmei. Simili alle *Ninfe*, alle *Norne* ed anche alle *Silfidi*, le *Fate* ne ripetono i molteplici attributi e qualità; onde s'immaginano, comunemente, bellissime e dotate di magica potenza: le *Fate* hanno una regina, che premia e punisce, ed ogni anno tengono adunanze misteriose. Capaci di trasformarsi in animali, esse, immortali (1), s'espongono,

(1) Sull'immortalità degli dei e degli altri esseri divini vedi la nota 1 a pag. 32.

quando abbiano assunto le sembianze di quelli, all'inesorabilità della morte. I mitologi germanici poco o nulla riferiscono delle *Fate*, le quali, rimaste vive nella fantasia dei popoli di tutti i tempi, furono ognora e permangono ancor sempre le protagoniste degli avvenimenti miracolosi che costituiscono l'argomento delle fiabe.

c) *I Maghi e le Streghe.*

Dei *maghi* e delle *streghe* fu già dato un cenno più sopra a pag. 97 e seg., e poco rimane da aggiungere: essi sono ritenuti *demonii* ma, comunemente, valgono pure per *esseri sovrannaturali*, dotati di potenza demoniaca, potenza che, talvolta, è conseguita pure dagli uomini, quando sieno invasi dai *demonii* o in seguito a sogni oppure a predestinazione. A questa credenza si ricollega quella nel *lupo mannaro* che sarebbe l'uomo invaso da pazzo furore, durante il quale l'anima abbandona il corpo. Per questo abbandono l'uomo si trasforma in lupo selvaggio che sbrana gli altri uomini. Simile al *lupo mannaro* è il *Berserker*, cioè l'uomo, divenuto belva per il furore, che si scaglia contro gli altri uomini e li sgozza. Da ciò è derivata la frase tedesca ' Berserkerwut ' che significa ' furia selvaggia '.

La stregoneria o magìa (negromanzia) si riallaccia a tutte queste credenze e trova la sua storia specialmente nella famosa leggenda (1) del negromante *Faust*, leggenda trattata dai poeti tedeschi Lessing, Klinger, Maler Müller, Grabbe e Lenau, ma, con arte magistrale, dal poeta inglese del XVI secolo, Marlowe, nel suo dramma

---

(1) Sul valore di « *leggenda* » vedi a pag. 139 e segg.

« The Tragicall Historie of D. Faust ». Come ognuno sa, Goethe diede, alla leggenda, la più alta e poetica espressione.

F) I Mostri.

Non v'è Mitologia senza *mostri*, e la fantasia germanica ne ha creati alcuni che, per l'orridezza e la bestialità del loro aspetto, non la cedono punto ai loro simili di Grecia.

I *mostri* sono l'espressione della forza bruta o delle potenze sovrannaturali che, come tali, stanno al di sopra dei fenomeni percepibili coi sensi: l'orrore, suscitato da queste ignote potenze, fa immaginare l'esistenza di esseri mostruosi in lotta con gli dei ed alleati dei giganti, di esseri dotati di erculei corpi e di forze immani. Ma non tutti i *mostri*, a rigore, sono i rappresentanti della forza bruta, perchè, anzi, alcuni servono agli dei e di mostruoso altro non hanno che la figura e la miracolosa robustezza; onde, specificando, noi avremo :

a) *I mostri di aspetto e di azione;*
b) *I mostri per il solo aspetto.*

Tutti i *mostri* hanno sembianza di bruti.

Appartengono alla prima specie:

1) I *draghi* e i *grifoni;*
2) *Sköll* e *Hati;*
3) *Il lupo Fenrir;*
4) *Iörmungandar* (*il serpente di Midgard*);
5) *Il cane infernale Managarm;*

alla seconda:

a) *I lupi Geri e Freki;*
b) *Il cavallo bianco Sleipnir.*

a) *I mostri di aspetto e di azione.*

1) *I draghi e i grifoni.*

Sono entrambi animali favolosi, di corporatura smisurata, di forze poderose, nemici del genere umano cui minacciano rovina e morte.

I *draghi* (ted.: ' die Drachen ' o ' Lindwürmer ') s'immaginano come immani serpenti, dagli artigli leonini, dalle fauci profonde, donde spunta una lingua, di smisurata lunghezza, terminante in una conica lama carnosa, impregnata di veleno. L'estremità inferiore è una coda immensa a volute spirali, e tutto il corpo è ricoperto di dure squamme. Il *drago* apre, minaccioso, l'ampia bocca, armata di una doppia fila di denti acuminati, spruzza il veleno, serra gli artigli, fissa, con occhi ardenti di rabbia, la preda.

Un simile *mostro*, il *drago Fafnir*, fu abbattuto da *Sigurd* (Siegfried) (1), simbolo della luce, che disperde le tenebre, della primavera, che fuga le nebbie invernali, del bene vittorioso sul male. Non altrimenti, *Apollo* uccide il serpente *Pitone*, che annienta tutto quanto ha vita, devasta i campi e dissecca i ruscelli. *Sigurd* è *Apollo; Fafnir* è *Pitone*, questi due ultimi i simboli orrendi delle tenebre, dell'inverno e del male.

Un altro *drago* smisurato, *Nidhöger*, corrode le radici dell'eterno albero, *Ygdrasil* (il frassino dell'Universo), scagliando improperii contro l'aquila che ne abita le vette. Mediatore fra i due, che non si odono a vicenda, è lo scoiattolo *Ratatösker* il quale, incessantemente, percorre, su e giù, il frassino gigantesco!

---

(1) Vedi a pag. 158.

I *grifoni* (ted.: ' die Greifen ') sono uccelli di rapina mostruosi e, comunemente, avvoltoi giganteschi che uccidono gli uomini o, afferratili, li trascinano per l'aria. La Mitologia germanica fa raramente cenno di questi *mostri* che, spesso, compaiono nelle fiabe (1).

2) *Sköll e Hati.*

Sono i due mostruosi lupi neri che inseguono continuamente *Sol*, la dea del sole, e *Mani*, il dio della luna (vedi, in proposito, a pag. 35 e seg.). Talvolta i due *mostri* riescono ad afferrare i due dei e a divorarli, ed allora subentra l'eclisse solare e lunare! Questa ingenua concezione di tali fenomeni naturali s'esplicava, presso i Germani, in una strana usanza: si romoreggiava fortemente, quando avveniva l'eclisse, per ispaventare i lupi!

Sköll raggiungerà il sole e *Hati* la luna nel giorno del *Crepuscolo degli dei:* sole e luna saranno divorati!

I due lupi giganteschi son figli del lupo *Fenrir* e nipoti del dio *Loki*.

3) *Il lupo Fenrir.*

È, come già detto, figlio di *Loki* e della gigantessa *Angurboda*, fratello di *Iörmungandar* e di *Hel*, padre di *Sköll* e *Hati*. Questo terribile *mostro* fu allevato dagli dei ed amorevolmente nutrito da *Tyr*, finchè un bel giorno, ad *Asgard*, si cominciò ad aver paura del lupo, perchè cresceva a dismisura ed acquistava sempre maggiori forze. Si deliberò, allora, di disfarsene con la magica catena fabbricata dai *Nani* (vedi a pag. 110 e seg.). *Tyr*, come si è narrato, ne rimise la destra (vedi a pag. 59)

(1) Vedi la I parte di « *Gudrun* » a pag. 184.

ma *Fenrir* rimase incatenato fortemente nella profondità della terra. Egli spezzerà le sue catene, quando sarà sonata l'ultima ora del mondo, e nella lotta cruenta, che seguirà fra gli dei e i giganti, mostri e demonii, *Fenrir* inghiottirà *Wodan* (*Odino*) ma sarà ucciso dal dio *Widar* che vendicherà, così, la morte del padre (vedi anche a pag. 80).

Il mostruoso lupo, parimenti come *Sköll* e *Hati*, è il simbolo delle tenebre; *Widar*, in tal caso, rappresenterebbe la luce, ma, secondo altre interpretazioni, questo dio è, insieme con *Wali*, il rappresentante della vendetta. Che cosa, poi, voglia significare la perdita della mano destra di *Tyr* per opera di *Fenrir*, è difficile dire. (Ma vedi anche a pag. 59 e seg.).

4) *Iörmungandar.*

È figlio di *Loki* e di *Angurboda*, fratello di *Fenrir* e di *Hel*. *Wodan* scaraventò questo terribile serpente nella profondità del mare che circonda *Midgard*, ma l'orribile mostro, uscito di lì, minaccerà gli dei nel giorno della battaglia suprema. Perirà per mano di *Thor* che, a sua volta, rimarrà ucciso dal veleno del serpente. È noto (vedi a pag. 89 e seg.) come il dio *Thor*, invitato dal gigante *Utgardloki*, sollevasse il serpente di *Midgard*, apparsogli nella figura di gatto bigio. *Iörmungandar* sarebbe il simbolo, secondo la comune interpretazione, dell'immensità del mare che cinge la terra.

5) *Managarm.*

È il cane dell'Inferno, il *Cerbero* dei Germani che, sonata l'ora del finimondo, si unirà con gli altri mostri e giganti per abbattere gli dei. *Managarm* fa la guardia,

orribilmente ringhiando, alla casa di *Hel*. Nel mito di questo cane mostruoso si ripete, più o meno, l'immagine spaventosa, rappresentata dal *Cerbero* ellenico, come, in generale, tutti i *mostri* germanici hanno affinità, di attribuzioni e di simboleggiamenti, con quelli della Mitologia greco-romana: è sempre la personificazione mitico-poetica di un complesso di fenomeni fisici, che sembrano sconvolgere la placida natura apparente, quella cui fa capo la fantasia religiosa dei popoli antichi. Certo la varietà delle immagini elleniche rende queste più suggestive e più accessibili alla poesia che non sieno le grigie figure germaniche cui manca, forse, il substrato poetico; comunque, anche qui, la fantasia si sbizzarrisce dando corpo ad immagini ispirate dal fervore religioso.

b) *I mostri per il solo aspetto.*

1) *I lupi Geri e Freki.*

Sono lupi mostruosi in quanto divorano continuamente tutto il cibo destinato a *Wodan*, ai fianchi del quale stanno accovacciati come cani: *Geri* significa ' der Gierige ', cioè ' l'avido ', *Freki* ' der Gefrässige ', vale a dire ' il vorace '; ma le qualità di questi due lupi favolosi non varcano di gran lunga le comuni caratteristiche della specie cui appartengono. Sono, anzi, ' dei buoni lupi ' e di mostruoso altro non hanno che la capacità di divorare, senza interruzione, tutti i cibi loro gettati, e la mole dei loro corpi.

2) *Il cavallo bianco Sleipnir.*

Questo è un *mostro* autentico per aspetto, giacchè ha otto gambe! *Sleipnir* è il destriero prodigioso, sulla

cui groppa *Wodan*, in qualità di dio del vento e della burrasca, avvolto in un ampio mantello e con il capo coperto da largo cappuccio, cavalca attraverso l'aria al di sopra di foreste e campagne. Seguono il dio le schiere delle anime di coloro che morirono di morte violenta.

Il mito fa nascere *Sleipnir* dal dio *Loki*, trasformatosi in cavalla: un gigante — narra la favola — propose agli dei, mentre stavano creando la dimora degli uomini, *Midgard*, di fabbricare un grandioso palazzo, il quale sarebbe stato il baluardo contro l'invasione dei giganti, qualora questi avessero tentato di assalire *Midgard*. Disse il gigante ch'egli avrebbe compiuto l'opera in meno di nove mesi e chiese, in compenso del suo lavoro, la mano della dea *Freya* la quale avrebbe dovuto portargli in dote il sole e la luna. La proposta fu accettata dagli dei, a ciò indotti da *Loki*, ma si pattuì che l'edificio doveva essere pronto già il primo giorno di primavera, venendo meno la quale circostanza, gli dei sarebbero stati sciolti da ogni impegno. Il gigante iniziò i suoi lavori al principio dell'inverno e si prese a collaboratore il suo cavallo *Svadilfaeri:* i lavori progredirono meravigliosamente, sicchè, verso la fine dell'inverno, il palazzo era prossimo al suo compimento. Gli dei, frattanto, cominciavano a pentirsi del patto, troppo leggermente accettato, patto che li avrebbe privati di *Freya*, del sole e della luna, e sfogavano il loro disgusto con l'astuto *Loki*, minacciandolo anche di morte. Bisognava correre ai ripari, e fu appunto *Loki*, atterrito dalle minacce degli dei, a trovare il rimedio: il cavallo trasportava le pietre di nottetempo, ed una sera, mentre l'animale, condotto dal gigante, si dirigeva verso un bosco in cerca di materiale da costruzione, ecco sbucare, dal folto degli alberi, una giovane cavalla e chiamare, con amoroso

nitrito, il cavallo del gigante: *Svadilfaeri* ruppe i freni, corse dietro alla cavalla e scomparve. Rimasto solo, il gigante non potè compire l'opera e, un giorno, affrontato da *Thor*, dovette sostenere, col dio, un'aspra lotta, che finì con la vittoria di quest'ultimo: il gigante, colpito dal martello di *Thor*, ebbe il capo sfracellato. Dall'unione di *Svadilfaeri* con la cavalla nacque *Sleipnir* che fu il più prodigioso cavallo del mondo! Non occorre dire che la cavalla era... *Loki!*

Vano sarebbe ogni tentativo di sciogliere il velo a sì bizzarra storiella che è un parto alquanto scipito di chi sa quale fantastica credenza; altrettanto vano mi sembra lo sforzo di alcuni mitologi nel voler paragonare *Sleipnir* con *Pegaso* o vedere, in esso, l'immagine dei venti, o la costellazione dello Zodiaco o dello Scorpione.

Dal complesso di quanto fu esposto risulta chiaro che, nella religione degli antichi Germani, compendiata dalla ' Mitologia ', fede e superstizione si fondono: gli dei propriamente detti formano il substrato della ' fede '; *giganti*, *demonii*, *spiriti*, *esseri sovrannaturali* e *mostri* quello della ' superstizione '; tuttavia non si può dar ragione al Silvestri che ritiene necessario dividere la ' Mitologia ' in due parti: « Mitologia vera e propria » e « Mitologia inferiore ». In verità, quando la religione non sia un prodotto del puro sentimento metafisico, ma un vasto campo di elucubrazioni fantastiche, non è facile sceverare la fede dalla superstizione, nè è ammissibile che costituisca oggetto puro di culto un dio come *Loki*, se, p. es. le *Norne*, le *Valchirie*, le *Silfidi*, i *Nani* ecc. debbono valere come esseri inferiori. Noi, purtroppo,

non sappiamo, quanto di quello, che le scarse fonti della ' Mitologia germanica ' ci recano, sia religione e quanto poesia, onde non possiamo inferire i limiti tra ' fede ' e ' superstizione '. La somma dei miti ci dà il quadro generale delle credenze germaniche che, a ragion veduta, devono considerarsi il risultato laborioso di fede, fantasia, superstizione e poesia.

Poco ci è dato pure di sapere circa le pratiche religiose dei Germani, perchè, su questo punto, poco ci fu tramandato. Quello che ci riferisce Tacito è vago e parziale, riguardando probabilmente soltanto i Germani in senso stretto; comunque, stando a Tacito, i Germani del suo tempo non avevano templi, ma adoravano gli dei in boschetti posti, comunemente, su alture, o alle rive dei laghi o presso le fonti. Nè immagini di dei, al tempo di Tacito, sarebbero esistite, ed il culto religioso non sarebbe stato che un'adorazione di potenze supreme, non precisamente specificate, alle quali s'immolavano vittime che, ordinariamente, erano bruti e, talvolta, uomini. La volontà dei celesti era interpretata ed annunziata, ai fedeli, oltre che dai sacerdoti — dei quali non pare esistesse, almeno nei tempi più antichi, una casta speciale — da donne sapienti, dal padre per la famiglia, dal principe per la regione, dal re per la nazione.

Il nitrito dei cavalli, il volo degli uccelli ed il sortilegio mediante i segni segreti — le rune — costituivano i mezzi pratici, atti a far conoscere il volere divino, cui gli uomini facevano omaggio con fede e rassegnazione. La religione germanica sembra, quindi, essere stata, originariamente, d'una semplicità pari allo stato rudimentale di civiltà della stirpe; ma ben presto il contatto col popolo romano portò anche i Germani

alla religione antropomorfica ed alla conseguente costruzione di templi. Con la diminuente barbarie, appena, il culto religioso si amplifica, si abbellisce e si ammanta di cerimonie e di pompe, onde alla fede, istintiva ed umana, che adora ed invoca esseri supremi, capaci di soccorrere e di punire, si associa, lentamente, prima il fasto religioso, poi la superstizione. Ed ecco sorgere una completa ' Teogonia ', che poggia su di una fantastica ' Genesi ', e frammischiarsi agli dei una moltitudine di esseri di minore divinità ma non minore potenza; ecco i varii fenomeni naturali rivestirsi di forme concrete, umane, ferine o mostruose, donde scaturire, al di là della religione pura, la mistica credenza che, oltre agli dei, altre potenze esistano in relazione coi destini dell'umanità, con la vita e con la morte degli uomini. Come tutti i popoli pagani, i Germani credevano in una vita futura non meno che nella metempsicosi, onde si presume l'affinità spirituale e religiosa degli Indo-europei (1); nè meno radicata, nei Germani che negli altri popoli dell'antichità, Ebrei compresi, fu la credenza nella fine del mondo e nel rinascimento di un mondo migliore. Anzi, fra i Germani, esistette la credenza nel tramonto degli dei, periti con il mondo malvagio, per lasciar le redini, di un mondo rinnovellato, a dei migliori.

La poesia, di cui tanta fu la parte, insieme con la pittura e la scultura, nel perpetuare la Mitologia greco-italica, onde si nutrirono e si nutrono ancora la poesia e le arti belle dei popoli moderni, non ebbe ricche messi fra i Germani: i popoli della Germania propriamente

---

(1) La metempsicosi è originaria dall'Egitto, donde, probabilmente, passò in India.

detta divennero cristiani già nei primordi della loro civiltà, che s'inizia appunto quando tramonta il paganesimo; sicchè d'una poesia, eminentemente germanica ricordante le divinità ed il loro culto presso i Germani, manca, si può dire, ogni traccia. Come fu già accennato, soltanto l'*Edda* gettò qualche luce sul complesso della religione di tutti i Germani, la cui comunanza di credenze, pur nelle diversità di genti e di linguaggi, non è confutabile, data la comunanza di origini etniche di tutti i popoli germanici. Certo la parte, che spetta, de' varii miti, a quei Germani che procrearono i Tedeschi, non è facilmente determinabile, nè si può prescindere, nello studio della Mitologia germanica, dalle circostanze di tempo e di luogo; comunque sia, l'esposizione succinta, ma chiara, data, in questo libro, di tutto quanto concerne le credenze — fede e superstizione — dei popoli germanici, sarà valsa a fornire un quadro sintetico, riproducente l'aspetto generale e le figure particolari delle più o meno fantastiche allegorie cui fece capo la religione della grande famiglia germanica.

CAPITOLO VI.

LE LEGGENDE GERMANICHE

La costante inesattezza dei termini va ognora perpetuando l'errore, in cui, ancor sempre, incorrono i più nell'interpretare il significato di ' leggenda ', ' mito ' e ' fiaba ' o ' favola '. La Mitologia, propriamente detta, è, come risulta dalla parola stessa, un complesso di ' miti ' cui si aggiungono « le fiabe » o ' favole ', ma non contempla « le leggende »; infatti, nella Mitologia, si tratta di *dei* e di altri minori *esseri divini o sovrannaturali*, i quali, tutti, non esistono che nella fantasia, non avendo affatto base alcuna di verità, comunque concepibile. I ' miti ' sono i racconti fantastici riguardanti gli dei, la loro essenza, esistenza, imprese e vicende, ' le fiabe ' son le storielle, parimenti fantastiche, concernenti tutti gli altri esseri divini o sovrannaturali, come giganti, demonii, spiriti, mostri e simili. In definitiva ' mito ' e ' favola ' sono sinonimi, e, se distinzione si fa, questa è più formale che sostanziale, essendo ' mito ' il ' termine tecnico ' specifico per la favola degli dei, mentre con ' favola ' s'intende qualunque narrazione fantastica. Ben altra cosa è ' la leggenda ': questa non

riguarda nè gli dei, nè gli altri esseri divini, bensì solamente gli *eroi* e le loro gesta, e non già gli eroi nel senso ellenico, i quali sono tutti parto di pura fantasia, ma quei personaggi che, in mezzo ad un complesso di avvenimenti e d'imprese più o meno immaginarii, rivestono qualche elemento di verità. Così, mentre *Ercole, Perseo, Bellerofonte, Teseo, Cecrope, Tantalo, Cadmo*, ecc., sono eroi o semidei, creati, insieme con gli dei, dalla fantasia religiosa degli Elleni e celebrati dai poeti; mentre *Achille, Enea, Antenore, Ulisse, Agamennone, Menelao, Priamo, Ettore*, ecc., sono eroi e guerrieri, i quali, insieme con le loro imprese, non esistettero che nella mente dei poeti che li eternarono, gli *eroi germanici* e le loro imprese, pur nella congerie di avvenimenti favolosi, hanno un addentellato con la storia. Da ciò proviene che la Mitologia ellenico-romana comprenda dei ed eroi, cioè semidei, e s'includa, in essa, l'impresa di Troia, quella degli Argonauti, gli errori di Ulisse, le fatiche d'Ercole, la guerra dei Sette contro Tebe, ecc...; onde chi scriva una Mitologia ellenico-romana, non potrà prescindere da eroi e dalle loro gesta. Ben altrimenti stanno le cose, quando si tratti di Mitologia germanica: Questa non conosce che dei, demonii, giganti, spiriti, esseri sovrannaturali e mostri, mentre di ' eroi ', nel senso mitico della parola, tace completamente, se si eccettuino gli eroi del *Walhalla*, cioè le anime dei guerrieri morti combattendo. In altre parole « il mito » è una *favola pura*, « la leggenda », invece, è una narrazione storico-fantastica, perchè appanto, pur unendo, senza riguardo di tempi e di luoghi, personaggi e avvenimenti, fa capo ad alcunchè di vero o, comunque, come tale concepibile. Sorge qui la facile obbiezione che, infine, anche gli eroi ellenici e le loro gesta debbono

avere la loro base storica — e certamente l'hanno — sulla quale si elevò la fantasia fino a creare dei miti; ma l'obbiezione non regge: gli eroi greci sono di origine *divina* ed hanno un proprio *culto* (1); essi appartengono, quindi, alla religione vera e propria, cioè alla *Mitologia* che ne è l'espressione. Gli eroi germanici, invece, *non* appartengono alla religione, perchè *non* hanno origine divina, nè culto, ma, prima, alla tradizione popolare, quindi alla poesia e, in certo qual modo, alla storia letteraria e politica, in quanto ne sono la primitivissima espressione. Gli eroi ellenici sono ' mitici ', i germanici sono « leggendarii ». La guerra di Troia ha, indubbiamente, un fondamento storico (2), così il viaggio degli Argonauti e, in generale, tutte le imprese eroiche della Mitologia ellenica, ma qui l'elemento religioso e mitico-simbolico predomina siffattamente da velare, quasi del tutto, la tenue base storica che si perde, quindi, nella nebbia delle più astratte congetture; nelle imprese degli eroi germanici, invece, l'elemento mitico è soltanto occasionale e secondario, fondandosi quelle su avvenimenti storici più o meno precisi, ma pur sempre non

---

(1) *Ercole* è figlio di Giove e gode culto speciale in tutta la Grecia. Esso, in origine, è un dio come *Achille*, *Perseo*, *Bellerofonte*, ecc. Negli eroi greci, pare si tratti, in generale, di una specie di ' retrocessione ' dalla divinità alla semi-divinità; onde il culto religioso finisce per limitarsi, causa la trasformazione di questi esseri divini in personaggi che agiscono come mortali, alla venerazione delle loro anime, dimoranti nell'Averno. Anzi, col volgere dei tempi, il culto dei morti e quello degli eroi sembrano essere divenuti una cosa sola. Comunque, gli eroi mantengono la loro essenza divina, essendo invocati come testimoni, nei giuramenti, alla pari degli dei.

(2) Le prove *storiche* dell'esistenza di Troia e della sua distruzione per opera dei Greci non sono, ch'io sappia, ancora tali da bastare a togliere il velo del *mito*. Forse si arriverà anche a questo ; ma, per ora, regna oscurità profonda.

facilmente confutabili; onde noi attribuiremo le gesta degli eroi ellenici, e gli avvenimenti che le accompagnano, al ' *mito* ', quelle degli eroi germanici, con i fatti concomitanti, alla ' *leggenda* '. Tale distinzione non va trascurata, perchè non è soltanto apparente ma sostanziale, donde proviene appunto la differenza del compito delle due Mitologie cui noi ci riferiamo. Ciò tutto premesso, è chiaro come la parte leggendaria non formi che, diremo quasi, ' un supplemento ' della Mitologia germanica, la quale può sussistere, per sè, senza la leggenda; epperò erra chi, come quasi sempre avviene, crede che la Mitologia germanica debba parlare dei Nibelunghi, di Gudrun o, addirittura, di Lohengrin e di Tannhäuser! Erra ancora chi pone *Mannus* fra gli eroi, perchè questi è da riguardarsi come un dio, essendo figlio del dio *Tuisko* o *Tuisto*, nato dalla terra (vedi a pag. 26 e seg.), e mal si appone chi, per gli occasionali rapporti che ha la leggenda col mito, vede, negli eroi, esseri simili agli dei o, almeno, di origine divina. Non è un dio, nè simile ad un dio, nè di origine divina il famoso ' *Dietrich von Bern* , cioè Teodorico da Verona, e parimenti *Hildebrand* (Ildebrando), *Wate*, *Frute*, *Horand*, come tutti gli altri, sono semplici eroi o guerrieri i quali compiono imprese leggendarie più che mitiche; *un solo eroe* appartiene al mito ed alla leggenda, e questi è *Sigfrido*. Nel mito l'eroe si chiama *Sigurd*, ed è, veramente, il dio del sole primaverile, il chiaro eroe del sole, quasi il fratello siamese di *Balder;* nella leggenda esso è *Siegfried*, l'eroe del Basso Reno, l'intrepido e leggiadro guerriero, la nobile vittima del terribile *Hagen*. Mito e leggenda trovano la loro perfetta espressione nei « *Nibelunghi* », e precisamente il mito nel ' Canto nordico ', cioè nella forma tramanda-

taci dall'Edda; la leggenda nella ' Canzone dei Nibelunghi ', la rinomata epopea nazionale tedesca (il « Nibelungenlied ») del secolo decimoterzo. Ma, prima di esporre la canzone nibelungica, dobbiamo volgere la nostra attenzione all'origine dei cicli leggendari germanici, che, quasi tutti, formano parte integrante della canzone stessa.

In quel rinomato periodo storico, che, già al limitar del Medio Evo, sconvolse l'Europa e le diede una faccia novella — cioè nel periodo dell'emigrazione dei popoli, iniziatosi il 375, con la calata degli Unni in Europa, e durato fin oltre alla metà del VI secolo — i Germani cominciarono ad acquistare una coscienza nazionale ed entrarono nella storia come coefficienti decisivi della vita politica europea. Il mondo romano, scampato, come per miracolo, alle orde barbariche degli Unni, cede all'invasione dei Germani e tramonta, politicamente, nel 476, quando Odoacre, deposto l'ultimo imperatore romano, si fa signore d'Italia. Tutte le stirpi germaniche si distinguono, in questo periodo, per le vaste e felici imprese guerresche, ma, precipuamente, i *Goti* che, tramontato il regno di Attila, cui, per qualche tempo, erano rimasti soggetti, riacquistano la loro indipendenza. I *Visigoti*, che già avevano lottato coi Romani e saccheggiata Roma, morto il loro re Alarico, passarono in Gallia ove fondarono, al sud della Loire, il regno visigotico che ebbe per capitale Tolosa e che, più tardi, si estese fin oltre i Pirenei e gli *Ostrogoti*, sotto Teodorico il Grande, battuto Odoacre, costituirono il regno ostrogotico in Italia che ebbe per capitale Ravenna. Oltre ai *Goti*, compirono imprese guerresche di valore i *Vandali*, dei quali fu quasi secolare il dominio nell'Africa del nord, i *Borgognoni*, gli *Alemanni*, i *Franchi*, i *Sassoni*,

i *Longobardi;* infine i *Frisii*, i *Normanni* ed i *Danesi* (Germani del nord).

Di tutte queste imprese che, svolgendosi sotto varii capi in un periodo di parecchi secoli, offrirono materia copiosa alla storia, non rimasero, nella poesia, che miserrime tracce ed anche queste frammentarie e, sovente, fantastiche. Tempi e luoghi si confondono, avvenimenti si ampliano, personaggi si foggiano non sulla base dei fatti ma, puramente, su quella della tradizione orale che, spesso, svisa la storia; insomma si crea, da un tempo storico, la materia della leggenda. Nella letteratura tedesca dei primi sette secoli dopo Cristo rimane, frammentaria, la 'Canzone d'Ildebrando', unico ricordo, fantastico, dell'epoca di Teodorico; ma i tempi posteriori raccolgono, nell'epopea popolare la sparsa e confusa materia. La canzone dei Nibelunghi e quella di Gudrun — prodotti del sec. XIII — comprendono gran parte delle leggende eroiche, nate nei secoli anteriori (1). Dico gran parte, perchè, nella

(1) Non è esatto affermare — come comunemente si afferma — che le leggende eroiche sieno sorte fra il IV e il VI secolo soltanto, e non più in là. Limitare il tempo con matematica sicurezza è impossibile, data la mancanza di fonti; questo soltanto è chiaro che, quando la poesia popolare di Germania nasce, essa attinge al passato, più o meno remoto, ad un passato, probabilmente anche allora, non documentato da opere scritte, ma conosciuto soltanto per virtù di tradizione orale. Per quel che riguarda gli Ostrogoti, i Franchi, i Borgognoni, gli Unni e gli Alemanni, la materia addita chiaramente i tempi delle grandi emigrazioni germaniche nel vasto territorio latino, ma, nelle leggende longobardiche e frisio-normanne, le emigrazioni germaniche non c'entrano per nulla. Le fantasie su *Rother* (vedi a pag. 153 e seg.) si riconnettono certamente al re longobardico *Rothari*, già duca di Brescia, che visse nel settimo secolo, e le vicende leggendarie frisio-normanne di *Gudrun* si riferiscono, con molta probabilità, alle scorrerie normanne, sulle coste nordiche di Germania, del secolo nono.

canzone dei Nibelunghi, figurano eroi *ostrogoti*, *franchi* ed *unnici* oltre ai principali, i *borgognoni* o *burgundici*, e in quella di Gudrun, eroi *frisii*, *selandesi* (*danesi*), *normanni* e *irlandesi*. Che i Germani abbiano tramandato, ai posteri poeti, ricordi anche di popoli non germanici — come *Unni* e *Irlandesi* — deriva dal fatto che gli Unni, gente mongolica, ebbero contatti diretti, in guerra e in pace, specialmente coi Germani orientali, contatti che permangono anche nella leggenda, e gl'Irlandesi (Celti) con i Germani settentrionali. Ma ecco i principali cicli leggendari, formatisi intorno ai più cospicui personaggi od eroi che furono — o si credettero — protagonisti di valorose imprese od attori nelle vicende storico-leggendarie dei tempi precedenti il x secolo, dalla comparsa di Attila in poi:

1°) *Il ciclo ostrogotico:* Due sono gli eroi di questo ciclo: *Ermanarico* e *Teodorico: Ermanarico* o *Ermanrico* (*Ermenrico*), (*Ermanarich* o *Hermanrich*) (*Ermenrich*) è l'eroe dell'età più remota, durante la sovranità del quale il regno ostrogotico salì ai sommi fastigi di potenza. Quando gli Unni, nel 375, calarono in Europa, il regno degli Ostrogoti tramontò, ed *Ermanarico*, già vecchio centenario, si uccise per non vedere la fine miseranda della sua potenza. Ma *Ermanarico* è fatto, dalla leggenda, signore di Ravenna e imperatore di Roma: esso è zio di *Teodorico*, ma suo acerrimo nemico. *Ermanarico* e *Teodorico* si combattono, a Ravenna, nel poema ' die Rabenschlacht ' (' la Battaglia di Ravenna '), e l'inimicizia dei due eroi è ripetuta nella ' Fuga di Teodorico ' (« Dietrichs Flucht zu den Hunnen »). Come si vede, la leggenda unisce i due re ostrogoti, distanti, l'uno dall'altro, per tempo e luogo. *Ermanarico*, che è re degli Ostrogoti, residenti alle rive del Mar Nero (Russia

meridionale), è immaginato potente principe in Italia e, sebbene morto nel 375, messo in contatto con *Teodorico*, che si fa re d'Italia nel 493 e muore nel 526. E ancora: mentre nella « Fuga di Teodorico », il principe ostrogoto è costretto a fuggire nel paese degli Unni, perchè perseguitato da *Ermanarico*, nella ' Canzone d'Ildebrando ' (' das Hildebrandslied ') *Teodorico* fugge alla corte di *Attila* perchè vinto da *Odoacre*. Qui è svisata la storia pienamente, giacchè *Odoacre* è vinto da *Teodorico* che, in nessun caso, può fuggire alla corte di *Attila*, morto già nel 453! Ma la leggenda non bada alla cronologia e, imperniandosi intorno ai personaggi più che intorno agli avvenimenti, confonde questi ultimi o ricollega fatti disgiunti, da tempo e luogo, per celebrare la figura de' suoi eroi. La poesia popolare, poi, svisa scientemente i fatti, oppure essa, che nasce e prospera nel secolo XIII, non ha chiara nozione della storia dei secoli anteriori? Sono i poeti e cantori, e, insieme con questi, le genti germaniche, dei tempi che precorrono la poesia popolare, a creare, su base storica, i personaggi leggendari, per sostituirli agli dei, ormai decaduti per opera del cristianesimo, oppure è la poesia popolare che attinge, puramente e solamente, alla tradizione orale, per necessità monca e inesatta? Non è facile rispondere a siffatte domande: le poesie e i canti dei tempi più antichi forse non furono mai scritti, comunque, non sono a noi pervenuti, mentre la ' Canzone d'Ildebrando ', che è dell'VIII secolo (1), non ci offre sufficiente affidamento, data la sua frammentarietà e le sue molte lacune anche nell'interno del canto.

(1) Si dà, comunemente, il secolo ottavo come epoca in cui fu scritta questa canzone, ma, molto probabilmente, essa fu composta molto più tardi, nel nono secolo.

Se dovessimo riferirci a questa canzone, che è un miscuglio di storia e di leggenda (storia per quel che riguarda i personaggi, e leggenda per gli avvenimenti ed il tempo), parrebbe che l'invenzione sia di lontana data. Del resto la ' Canzone d'Ildebrando ' appare in tempi già molto discosti da quelli di Teodorico e, certamente, essa stessa crea su base puramente tradizionale; onde gli anacronismi e la confusione degli avvenimenti.

Teodorico (' *Dietrich von Bern* '), il personaggio principale della leggenda ostrogotica, è celebrato, oltre che nei poemi suaccennati, nel « Rosengarten » (« il Giardino delle rose »), nel « Laurin o der Kleine Rosengarten ' (« Laurino o il Piccolo Giardino delle rose »), nell' « Eckenlied » o « Eckennausfahrt » (« La canzone di Ecke »; « il viaggio di Ecke »), nell' « Alphart », nel « Sigenot e Goldemar », ecc. In tutte queste poesie il leggendario, mitico e favoloso si congiungono e fanno, di *Teodorico*, un eroe quasi sovrannaturale, capace di vincere, persino, il battagliero re dei Nani, *Laurino*, che tiene in prigionia la sorella di *Dietleib* (leggendario eroe spagnolo alla corte di *Attila*), la quale è liberata da *Teodorico*.

È compagno, a *Dietrich*, il suo vassallo *Ildebrando* (' Hildebrand ') del quale tratta il ' Hildebrandslied '. Come vedremo, *Teodorico* e *Ildebrando* riappaiono, nella canzone nibelungica, ospiti entrambi di *Attila*, re degli Unni. La leggenda ostrogotica si collega, quindi, con la burgundica e con l'unnica e sussiste anche per se stessa.

2°) *Il ciclo unnico:* L'eroe principale di questo ciclo è *Attila*, signore di Pannonia (1), la cui corte

---

(1) *Attila* è il diminutivo della voce gotica ' atta ' che significa ' padre ' quindi « Attila » vorrebbe dire « il piccolo

I. V. Houk, 129.

è a Ofen (Buda) (1). Nella leggenda il terribile *Attila*, flagellum dei, è chiamato *Etzel*, e la sua reggia *Etzelburg*. Gli fu consorte, secondo la storia, una Germana, di nome *Hildiko*, la quale lo avrebbe ucciso, nel 453, dopo la prima notte nuziale. Ma la leggenda regala, ad *Attila*, tre mogli, prima *Ospirin*, poi *Helche*, infine la borgognona *Crimilde*, e ci presenta il re degli Unni sotto ben altro aspetto che la storia: Nella leggenda, *Attila* (2) non è il terribile flagello dell'umanità, descrittoci dalla storia: è un buon re e buone, come lui, sono *Ospirin* e *Helche*, mentre valoroso, nobile e fedele fino al sacrificio di sè è il vassallo del re, *Ruggero di Bechlarn* (Rüdiger von Bechlarn o Rüdeger von Bechlaren).

Il ciclo unnico non esiste veramente per se stesso, ricollegandosi esso all'ostrogotico, al burgundico ed all'alemanno. Nella canzone nibelungica, il leggendario *Attila*, per i suoi rapporti con i Borgognoni (Burgundi) che, alla lor volta, son legati da vincoli di parentela con *Sigfrido*, eroe della leggenda basso-francone (franca o del basso Reno), viene, indirettamente, ad unire anche quest'ultima leggenda con la propria.

3°) *Il ciclo burgundico:* I personaggi di questo ciclo sono: il re dei Borgognoni *Gunther*, i suoi due fratelli, *Gernot* e *Giselher*, e la sorella *Kriemhilde*. Fra i

---

papà » o. vezzeggiando, « il buon papà », il ' Väterchen ' tedesco, nome, questo, troppo lusinghiero per quel fior di barbaro, come lo vuole la storia! Ma, per gli Unni, Attila fu, forse, un buon re. Del resto, lo Czar di tutte le Russie era chiamato spesso, da' suoi sudditi, il ' piccolo papà '! — *Pannonia* = Ungheria.

(1) Budapest (Ofen-Pest).

(2) *Attila* (*Atli*) nella versione *mitica* dei *Nibelunghi* è pari a se stesso, cioè crudele, avido e selvaggio. Vedi, in proposito, a pag. 161 e seg.

vari vassalli del re primeggiano *Hagen von Tronei* (Tronje) e *Volker von Alzei*. La residenza dei Borgognoni è Worms (Vormanzia) sul Reno. La leggenda burgundica trova il suo fondamento storico — a quanto pare — negli avvenimenti dell'anno 437, quando i Borgognoni (1) furono annientati dagli Unni. Era allora re dei Burgundi *Gundicario*, (*Gundakar*, *Gunther*) che cadde, in una micidiale battaglia decisiva, insieme con ventimila guerrieri, ponendo fine, con la sua morte, al regno burgundico.

Nella leggenda, sono attribuite ad *Attila* (2), intorno al quale s'imperniano tutte le imprese degli Unni, la fine dei Borgognoni e la distruzione della famiglia reale, donde proviene *Kriemhilde*, l'eroina principale della leggenda nibelungica. Il ciclo burgundico si collega, nella canzone nibelungica, con l'ostrogotico, l'unnico e con il seguente :

4°) *Ciclo del Basso Reno* o *ciclo franco* (basso-francone), del quale è protagonista *Sigfrido* (*Siegfried*), figlio del re di Santen (nel Basso Reno, Paesi Bassi), *Sigismondo* (*Siegmund*) e di *Siglinda* (*Siegelinde*). La leggenda franca ha poco salde basi storiche e si risolve in un complesso di miti, nell'oscurità dei quali l'elemento storico perde ogni profilo: *Sigfrido* è un perso-

---

(1) I Borgognoni, o Burgundi, sono Germani orientali. Lasciate le loro sedi primitive nel quarto secolo dopo Cristo, essi, dopo aver dimorato per lungo tempo nel territorio bagnato dal Meno, finirono con lo stabilirsi al Reno, nella regione di Worms, che ne divenne la capitale. Ciò sarebbe avvenuto nel 413, onde il regno dei Borgognoni avrebbe avuto brevissima durata.

(2) In verità *Attila*, nella canzone nibelungica, è soltanto *indirettamente* causa della fine dei Borgognoni. La vendetta è compiuta da *Crimilde*, moglie del re unnico. Vedi a pag. 170 e segg., come pure la nota 2 a pag. 148.

naggio mitico-leggendario, l'eroe che dapprima appare, col nome di *Sigurd*, simile ad un dio, onde la versione nordica dei Nibelunghi si tinge di favoloso e di fantastico: *Sigurd*, nelle sue varie imprese miracolose e nelle sue relazioni con la Valchiria *Brunhilde*, s'identifica, poi, con *Sigfrido*, della cui consistenza leggendaria, cioè su base storica, ben poco ci è dato di sapere. Comunque, nell'epopea popolare tedesca, *Sigfrido* diviene eroe leggendario, in quanto, pur fra la congerie delle favole più oscure, esso necessariamente deriva la sua apparizione da avvenimenti storici, svoltisi nel territorio del Basso Reno, avvenimenti, punto chiari, ma pur sempre difficilmente confutabili, che misero in relazione i Borgognoni con i Basso-Franconi o abitatori dei Paesi Bassi (Niederländer).

Come tutti gli eroi germanici della leggenda, anche *Sigfrido* deve, al di là del mitico, desumere la sua personalità da un re o guerriero storico, contemporaneo a *Gundicario*, altrimenti non si spiegherebbero i rapporti, sia pur leggendari, fra la Casa borgognona e quella di Santen.

Il mito di *Sigfrido* risale, presumibilmente, ai primitivi tempi germanici; ma la leggenda, come appare nei ' Nibelunghi ' dell'epopea tedesca, attinge a fatti posteriori, svisati dalla tradizione orale, che inducono a congetturare, tuttavia, avere essi un fondamento storico, non solo per quel che riguarda gli eroi ostrogoti, unnici e burgundici, ma pure per quanto si riferisce all'eroe franco, la cui origine si perde nel mito, che fa nascere *Sigfrido* dall'unione incestuosa di *Sigismondo* e *Siglinda*, figli di Welse.

5°) *Il ciclo alemanno:* di questo ci rimane soltanto la leggenda di *Gualtiero* (*Walther*, *Waltharius*) e di *Ilde-*

gonda (*Hildegunde*), leggenda che, collegata con la unnica, forma l'argomento del « Waltharilied » (1) (« Canzone di Gualtiero »), poesia latina del monaco di San Gallo, Ekkehard. La poesia, scritta nel 925, è in esametri, simili ai virgiliani, e fu corretta da Geraldo, maestro di Ekkehard. Un secolo dopo, il cronista di S. Gallo, Ekkehard IV, rifece la poesia che fu tradotta, nel 1855, in tedesco da Ioseph Viktor von Scheffel, autore del rinomato romanzo ' Ekkehard '.

Oltre ad *Attila*, compaiono, nella canzone, il re dei Franchi, *Gibich*, suo figlio *Gunther*, il vassallo *Hagen;* il re dei Borgognoni, *Herrich*, e sua figlia *Ildegonda;* il re degli Aquitani, *Alfari*, e suo figlio *Gualtiero*. Questi è conosciuto sotto il nome di *Walther von Wasgenstein* o *Wasgenland*, e, forse, dalla confusione dei nomi di ' Wasgenland ' e ' Baskenland ' (paese dei Baschi), si venne a fare, di *Gualtiero*, un eroe di Aquitania, donde il titolo tedesco della canzone: « Walther von Aquitanien ». Non è ben chiaro come, poi, il paese dei Baschi di Spagna sia stato identificato con l'Aquitania (Francia meridionale), terra visigotica, a meno che non si sia voluto designare con « Baskenland » il regno visigotico, estendentesi da Tolosa fino ad oltre i Pirenei; nè più chiaro risulta, perchè questa canzone alemanna, cioè nata in Alemagna (S. Gallo) (2), ed avente per protagonista un eroe alemanno — *Gualtiero*, — faccia, di questo, un guerriero visigotico. Questa leggenda, che si dice alemanna, tratta di tutto meno che di Alemanni, mentre mette sulla scena personaggi, ignoti alle altre leggende,

---

(1) Il titolo latino è: *Waltharius manu fortis*.

(2) Svizzera. Gli *Alemanni* sono ora Tedeschi del Sud (Svizzera Vorarlberg, Baden, Alsazia, Baviera (in parte)).

come *Herrich*, che qui diventa re dei Borgognoni e padre d'*Ildegonda*. I Burgundi della vecchia leggenda, invece, *Gunther* e *Hagen*, si trasformano in Franchi, mentre *Alfari*, re d'Aquitania e padre di *Gualtiero*, sembra inventato come *Herrich*. Sarebbe ben difficile trovare una base storica a questa nebulosissima leggenda, nella quale avviene un incomprensibile scambio di luoghi e di personaggi, scambio che rende meno agevole di risalire ad avvenimenti reali; avrà, quindi, ragione Kluge (1) che osserva essere, probabilmente, nata la leggenda presso i Visigoti d'Aquitania e dí Spagna e passata, poi, in Alemagna, ove, pare, ne scaturisse una poesia eroica, che servì di modello a Ekkehard. Nè meno probabile è che il nostro autore traducesse in latino la poesia alemanna, visto che i personaggi hanno spiccato carattere germanico e che di latino non v'è nulla all'infuori della forma: *Gualtiero* è eroe cristiano, anzi l'ideale del cavaliere valoroso e credente; egli è un Germano, fiero e sprezzante dei pericoli, ed il suo amore per *Ildegonda*, soave e poetica figura di fanciulla, non s'esplica nella forma, alquanto leccata, dei posteriori cavalieri della canzone amorosa, bensì adombrato in un sentimento di superiorità virile, cui Ildegonda si piega dolcemente e senza riserve. Degli altri personaggi, *Hagen* (2) è un fedele vassallo, molto simile a *Rüdiger von Bechlaren*, perchè come questi (vedi a pag. 176 e seg,) lotta, nell'animo suo, tra il sentimento di fedeltà feudale e quello di lealtà verso

---

(1) *Geschichte der deutschen National-Literatur*, 51ª ediz., pag. 25.

(2) *Hagen* è, in questa canzone, alquanto differente dal « *truce Hagen* » dei « *Nibelunghi* », ma, in entrambe le canzoni, egli è un « *fedele* » vassallo !

l'amico suo ; *Gunther* è un uomo ignobile, vile ed assetato di ricchezze. *Attila* e la consorte (1) appaiono qui, ancor più che nell'epopea nibelungica, sovrani benigni ed ospitali.

Ecco brevemente il contenuto del ' Waltharilied ': *Gualtiero* e *Ildegonda*, promessi sposi già dalla prima fanciullezza ed ostaggi alla corte di *Attila*, riescono a fuggire, con immensi tesori, dalla Pannonia, sede degli Unni. Durante la loro fuga, quando già hanno passato il Reno, sono inseguiti dal re *Gunther*, accompagnato da dodici guerrieri, fra i quali si trova pure *Hagen*, amico di *Gualtiero* e già ostaggio di *Attila*, dalla cui corte è riuscito pure a fuggire prima dei due fidanzati. Questi sono raggiunti in una stretta gola dei Vogesi (Vosgi): *Gualtiero* sostiene un vivace combattimento con i guerrieri di *Gunther* e ne uccide undici, fra i quali il nipote di *Hagen*. Rimangono *Gunther* e *Hagen*, il quale ultimo, dopo lunga esitazione, si risolve a lottare, in favore del suo re, contro *Gualtiero*. Il combattimento, che segue, riduce a mal partito tutti e tre i guerrieri che, curati e rifocillati da *Ildegonda*, si riconciliano: *Gualtiero* continua il suo viaggio e ritorna, con *Ildegonda*, in patria, ove i due giovani si uniscono in matrimonio. Morto il re *Alfari*, *Gualtiero* e *Ildegonda* divengono sovrani di Aquitania e vi regnano felicemente per trent'anni.

6°) *Il ciclo longobardico*, i cui personaggi principali sono i re *Rother* (*Rothari*, *Rotario*), *Ortnit* (*Otnit*), *Hugdietrich* e il di lui figlio *Wolfdietrich*. La leggenda di *Rotario*, frammista con favolose storie orientali, è trat-

---

(1) Nel ' Waltharilied ' consorte di Attila è *Ospirin*; nei ' Nibelunghi ' è *Helche* (Vedi a pag. 148 e a pag. 171).

tata in una poesia che s'intitola: « König Rother » (« Re Rotario »), poesia che appartiene alla cosidetta produzione artistica dei musici (' Spielmannsdichtung '), sorta durante le crociate: *Rotario* è re a Bari, capitale delle Puglie, da dove, nel medio evo, partivano innumerevoli navi di Crociati alla volta di Terra Santa. Il re longobardo — narra la poesia — manda dodici suoi vassalli a Constantinopoli, alla corte dell'imperatore *Costantino*, perchè chiedano in isposa la figlia di questo per il loro signore. Ma gli ambasciatori son fatti gettare in carcere dall'imperatore, che, sdegnoso, respinge ogni domanda di matrimonio. Allora *Rotario* viene, in persona, a Costantinopoli, libera dal carcere i suoi dodici vassalli e rapisce la figlia di *Costantino*. Ma questi, per mezzo d'un musico, fa ritornare in patria la figliuola, onde *Rotario*, per riavere la sposa, è costretto ad armare un esercito ed a combattere *Costantino*. Conquistata Costantinopoli, *Rotario* costringe l'imperatore a restituirgli la consorte.

Rotario è personaggio storico, essendo stato re dei Longobardi, fra il 636 e il 660, ed il promulgatore dell'editto legislativo che lo rese celebre, ma tutta la vicenda esposta in questa poesia, pur fondandosi sulle imprese compiute da *Rotario* contro Costantinopoli, è frutto d'invenzione. L'imperatore *Costantino* sembra personaggio creato dalla fantasia del poeta (un musico, ignoto, di Baviera), che ideò e compì l'opera sua verso la metà del XII secolo. Avventure simili — tutte invenzioni di musici (1) — sono quelle di *Ortnit*, *Hugdietrich*

---

(1) ' Musico ' qui è lo ' Spielmann ' tedesco, il cantore popolare, il cantastorie del medio evo, il menestrello delle piazze. Vedi Kluge, opera citata, pag. 27.

e *Wolfdietrich*, personaggi questi che, salvo errore, non trovano riscontro alcuno nella storia. I luoghi delle loro imprese sono le regioni del Lago di Garda, del Tirolo e, principalmente, l'Oriente.

7°) *Il ciclo frisio-danese-normanno:* Le leggende di questo ciclo rispecchiano la vita marinara dei Germani settentrionali (1) con ispeciale relazione ai Wikinger (Normanni) ed alle loro imprese e con leggera tinta mitica. La tradizione popolare ne diffuse ampiamente le note più caratteristiche, e la poesia le riprodusse nella *canzone di Gudrun* la quale, insieme con la canzone nibelungica, costituisce il più ampio documento poetico-popolare del medio evo tedesco.

(1) Intendi qui per « Germani settentrionali » gli abitatori del nord di Germania, della Normandia, Frisia e Danimarca.

CAPITOLO VII.

LA CANZONE DEI NIBELUNGHI E DI GUDRUN

I Germani non ebbero la fortuna di veder raccolte le varie loro leggende in un solo grande poema capace di eternare, con la mirabile venustà dell'arte, le gesta oscure e gli eroi, cantati, per secoli, e celebrati dalla tradizione: La somma di tutto quanto costituisce la materia leggendaria è dedotta da un numero relativamente esiguo di brevi canzoni; onde i *Nibelunghi* e la *Gudrun*, come quelli che, con ampiezza di particolari e purezza d'arte poetica, riproducono, più o meno, il complesso delle leggende antiche, frammiste con i miti di tempi più antichi ancora, valgono, a buona ragione, come poemi paragonabili con l'epopee ellenico-romane. I *Nibelunghi* — dicono — sono l' Iliade, e *Gudrun* l'Odissea dei Germani, quantunque entrambi i poemi, seppur nell'oggetto germani, sieno, nella forma, prettamente tedeschi. Ma i *Nibelunghi* traggono la loro origine primitiva, oltre che dalla tradizione, dalla poesia nordica dell'Edda; onde chi voglia appurare la vasta e non lieve complessità logica ed intrinseca del poema, quale esso si presenta nella sua veste medio-alto-tedesca, deve riandare alle fonti più lontane, come quelle che, sole,

valgono a diradare molte tenebre ed a spiegare il quadro mitologico, frammisto con la leggenda. I *Nibelunghi*, nella loro struttura più antica, cioè nordica, si riallacciano direttamente alla Mitologia.

Odino (*Wodan*), *Loki* e *Hönir* (1) arrivano, un giorno, ad una cascata d'acqua presso la quale vive il Nano *Andwari*. Questi, tramutato in luccio, dà la caccia ai pesci, mentre *Otur*, figlio di *Hreidmar*, trasformato in lontra, divora, alla riva presso la cascata, un salmone. Appena i tre dei si sono avvicinati a questa riva, *Loki* scaglia una grossa pietra contro *Otur* (la lontra) e lo uccide. Verso sera gli dei entrano nella dimora di *Hreidmar*, portando seco la pelle della lontra uccisa, alla vista della quale *Hreidmar* e i due suoi figli, *Fafnir* (*Fafner*) e *Regin* (2), comprendono l'accaduto e pretendono dagli dei, che riempiano, internamente ed esternamente, d'oro la pelle della lontra. L'astuto *Loki*, allora, con una rete toglie dall'acqua *Andwari* e lo costringe a consegnargli i suoi tesori, ma, quando, all'infelice Nano, è strappato, dal dio, anche il magico anello d'oro, *Andwari* scaglia la maledizione sul tesoro, maledizione che trova ben presto il suo fosco compimento. Quando gli dei se ne sono andati, *Fafner* e *Regin* pretendono la loro parte del tesoro, consegnato

(1) Di questo dio, di cui si fa solamente cenno a pag. 36 e 93, poco è dato di sapere: egli appartiene alla famiglia degli *Asi* e si accompagna, quasi sempre, con *Odino* e *Loki*. Agli uomini *Hönir* conferì l'intelletto. Quando scoppiò la fiera battaglia fra *Asi* e *Vani*, *Hönir* divenne ostaggio di questi ultimi e, quando vi fu il tramonto degli dei, egli sopravvisse alla generale distruzione dell'Universo. Del resto, non sembra un dio importante, giacchè, su di lui, i miti tacciono pienamente.

(2) *Hreidmar*, *Fafnir*, *Regin* e *Otur* non sono più precisamente specificati dal mito. Sono esseri, tuttavia, sovrannaturali almeno, se *Otur* si trasforma in lontra e *Fafnir* in drago.

da *Loki* a *Hreidmar*, ma questi rifiuta, ai figliuoli, ogni compartecipazione ed è ucciso, nel sonno, da *Fafner* che, venuto in possesso dell'intero tesoro, lo custodisce gelosamente, sotto le sembianze di orribile drago (1). Frattanto *Regin* si reca dal re dei Danesi, *Hjalprek*, e diviene l'aio del giovane *Sigurd* (*Siegfried*), la cui madre, *Hiordis*, dopo la morte del marito, re *Sigismondo* (*Siegmund*), era stata deportata colà da pirati. Quando *Sigurd* è adulto, *Regin* lo invita a togliere, a *Fafner*, il tesoro, ma *Sigurd* vuole, anzitutto, vendicare il padre, *Sigismondo*, ucciso in battaglia dai *Hundinghi* (die Hundingsöhne). Egli parte sul cavallo, *Grani*, un discendente di *Sleipnir*, ed armato della spada magica, *Gram*, che, fabbricata con due pezzi della spada di *Sigismondo*, fende anche il ferro, alla volta del paese dei *Hundinghi*. Quivi, dopo aspra lotta, egli riesce vincitore ed uccide il re *Lingwi;* quindi, accompagnato da *Regin*, si reca nella landa di *Gnita*, ove dimora il drago *Fafner*. *Regin*, sgomento, si nasconde, ma *Sigurd* affronta il drago e lo uccide; quindi *Regin* pretende che l'eroe gli arrostisca il cuore del mostro e, mentre *Sigurd* sta per compiere tale bisogna, quegli medita di ucciderlo. Per caso *Sigurd*, toccato l'arrosto con un dito, ne prova il sapore, ed ecco ch'egli comprende la voce degli uccelli che, appunto in quel momento lì vicini, s'intrattengono sul piano criminoso di *Regin*. *Sigurd*, prevenuto, uccide *Regin*, quindi, caricato il tesoro sulla groppa del suo cavallo, parte alla volta del mezzogiorno. Giunto su di un monte egli vede, lontano, divampare una fiamma e, dopo alquanto cammino, scorge, innanzi a sè, un castello

(1) *Fafnir* si trasformò in *drago*, per poter, così, più facilmente difendersi da chiunque attentasse al suo tesoro. Ci volle un *Sigurd* per carpirglielo!

avvolto nel fuoco. Risoluto egli cavalca attraverso le fiamme e, penetrato nell'interno del castello, non trova che un guerriero, chiuso nella corazza e dormiente. Gli toglie l'elmo e vede, con sua meraviglia, che il guerriero è una bellissima donna, quindi, aperta a questa la corazza con la spada, ne provoca il risveglio (1). La donna, ridestata, lo proclama suo salvatore e si dà a conoscere: essa è *Brunhilde*, o *Sigurdrifa*, una Valchiria, cui *Odino* (*Wodan*) avea gettato in un letargo mortale per avere essa disobbedito a' suoi ordini. *Sigurd* e *Brunhilde*, la quale avea giurato di non sposare mai un uomo che avesse avuto paura, son ben presto avvinti da sentimenti d'amore e si giurano fedeltà. Le nozze son fissate per il vegnente anno, e *Sigurd* lascia la fidanzata. Giunge l'eroe nella città dei *Ghiucunghi* o *Nibelunghi* (*Niflunghi*) alle rive del Reno, ove regna *Ghiuchi* con la consorte *Grimilde* (*Grimhild*) e con i figliuoli, *Gunnar*, *Högni*, *Guthorm* e *Gudrun*. *Sigurd*, accolto benevolmente, si concilia ben presto l'affetto della regina che gli vuole dare in moglie la figlia, *Gudrun*. *Grimilde*, un giorno durante un banchetto, somministra, a *Sigurd*, un filtro che lo riempie di amore per *Gudrun*, cancellando, dal suo animo, ogni ricordo di *Brunhilde*. *Sigurd* e *Gudrun* si sposano e sono allietati dalla nascita d'un figlio, *Sigismondo*. Frattanto *Grimilde* induce il figliuolo, *Gunnar*, a chiedere la mano di *Brunhilde*, ed all'uopo i tre figli del re, accompagnati da *Sigurd*, si recano là ove abita la Valchiria. Giunti in prossimità del castello di fiamme, il cavallo di *Gunnar* s'adombra e ricalcitra, ed anche *Grani*, su cui *Gunnar*, poi, è salito, s'imbiz-

---

(1) Il mito di *Brunhilde*, ridestata da *Sigurd*, si ripete nella notissima fiaba di « *Dornröschen* », la « *Principessa Rosaspina* ».

zarrisce e rifiuta obbedienza. Allora *Sigurd* scambia la sua figura con quella di *Gunnar*, penetra nel castello, si presenta a *Brunhilde*, la chiede in isposa e le porge il magico anello d'oro di *Andwari*, *Andwaranaut*, che la Valchiria ricambia con un anello nuziale. Giunge la notte, e i due fidanzati si coricano, divisi dalla spada *Gram;* quindi, al mattino seguente, *Sigurd* ritorna dai compagni e riprende la sua figura. *Gunnar* sposa *Brunhilde* che diviene, così, regina dei *Niflunghi; Sigurd* rimane, con *Gudrun*, presso i cognati.

Un giorno *Gudrun* e *Brunhilde* si recano al Reno, per fare un bagno e, mentre sono nell'acqua, vengono a diverbio, osservando *Brunhilde* non essere *Sigurd* che un servo di *Hjalprek*.

Gudrun, tocca nel vivo, palesa alla rivale quanto sa dell'inganno, cui questa è soggiaciuta, e le mostra l'anello ch'essa, *Brunhilde*, ha regalato al falso fidanzato. *Brunhilde* ritorna a corte furibonda ed esige vendetta: *Gunnar* e *Högni*, che hanno giurato fedeltà ed amicizia a *Sigurd*, nicchiano; infine, quando *Brunhilde* minaccia di abbandonare il marito, risolvono d'indurre il fratello, *Guthorm*, che non è legato a *Sigurd* da nessun giuramento, a compiere la desiderata vendetta. Con molte promesse e, dopo avergli imbandito un pranzo, consistente in carni di serpenti e di lupi, riescono a guadagnare *Guthorm* ai loro fini. Questi, penetrato nella camera nuziale di *Sigurd*, lo trafigge, mentre è ancora coricato al fianco di *Gudrun*, ma l'eroe, moribondo, ha ancora la forza di scagliare la sua spada contro il suo feritore che cade, al suolo, spaccato in due parti. Anche il piccolo *Sigismondo* viene ucciso, e così la vendetta è compiuta; ma *Brunhilde* che, dapprima, gode, trionfante, dello strazio di *Gudrun*, strazio ch'ella ha voluto

pel rancore, ispirato da furente gelosia, piange, poi, la triste fine dell'amato *Sigurd* e si uccide, con la spada dell'eroe, cui non vuole più sopravvivere. Entrambi i cadaveri son posti su di un rogo, divisi da una spada sguainata.

Gudrun fugge, inorridita, in Danimarca dal re *Hjalprek*, ed i *Ghincunghi* s'impadroniscono del tesoro di *Sigurd* e dell'anello *Andwaranaut*. *Gunnar* e *Grimilde*, venuti a conoscere il rifugio di *Gudrun*, si recano colà, pagano all'infelice vedova un'indennità per la morte del marito e del figlio, quindi *Grimilde* somministra, alla figliuola, un filtro che cancella, in lei, ogni ricordo del passato. Quando *Atli* (*Attila*) chiede in isposa *Gudrun*, questa, che predice, ai suoi, la rovina dei *Ghiucunghi* per opera di quello, a malincuore s'induce alle nozze, mentre l'animo suo è conturbato da cupi presentimenti. *Atli*, frattanto, ad altro non mira che al tesoro di *Sigurd* e medita la maniera d'impadronirsene: invia egli, un giorno, alla corte dei *Ghiucunghi* un'ambasceria, capitanata dallo scaltro suo vassallo, *Wingi*, perchè inviti i cognati ad una festa che si darebbe in loro onore; ma *Gudrun*, che subodora l'inganno, dà, nascostamente, ai messi uno scritto, vergato con le rune, perchè, consegnato ai fratelli, li avverta del pericolo; senonchè *Wingi*, durante il viaggio, falsifica le rune. I *Ghiucunghi*, dopo lunga esitazione, accettano l'invito e, immerso il tesoro di *Sigurd* nel Reno, si mettono in viaggio. Giunti davanti al castello di *Atli*, ne trovano sbarrata la porta e sono derisi da *Wingi* che loro preconizza rovina. Uccidono *Wingi* e, abbattuta la porta, penetrano nella reggia: al loro apparire, *Atli* pretende il tesoro che dice essere proprietà di *Gudrun*, ma *Gunnar* ne rifiuta la consegna. Scoppia allora la lotta, per ordine di *Atli*,

lotta furibonda e sterminatrice! Invano s'infrappone, tra i combattenti, *Gudrun*, invano ella invoca la pace! La battaglia infuria senza requie, ed il sangue scorre a torrenti! *Gudrun* stessa indossa la corazza e combatte, accanto a' suoi fratelli, da vera eroina; ma la sorte è infausta ai *Ghiucunghi* che cadono, vittime, uno dopo l'altro. Non rimangono in vita che *Gunnar* e *Högni* i quali, fortemente incatenati, son portati al cospetto del re. Questi vuol regalare la vita a *Gunnar*, qualora esso gli consegni il tesoro, ma il *Ghiucungo* chiede che, prima, gli sia dato il cuore di *Högni*. Gli è mostrato, dapprima, il cuore d'un servo, ma *Gunnar* riconosce, al tremolio, l'inganno e, quando gli è presentato il cuore del fratello, esclama: « Io solo so, ove si trovi il tesoro; io solo lo ho in mio potere. Rimanga quell'oro in fondo al Reno, piuttosto che venire in tue mani! » Gettato in una fossa di serpenti, *Gunnar*, con un'arpa mandatagli da *Gudrun*, arpa ch'egli suona con i diti dei piedi, riesce, alcun tempo, a salvarsi dai rettili, addormentandoli, finchè, un giorno, una grossa vipera lo uccide con un morso al cuore.

Atli addossa la colpa dell'eccidio a *Gudrun*, ma, visto il suo sdegno, cerca di rappacificarla, offrendole un'indennità per la morte dei fratelli. *Gudrun* finge di accettarla ed invita *Atli* ad un banchetto che suggelli la pace. Uccisi i due figliuoli del marito, *Erp* e *Eitill*, ne mescola il sangue col vino, che imbandisce insieme con i cuori arrostiti dei due bambini trucidati. Quando *Atli* è satollo di cibo e di vino, *Gudrun* gli palesa, che cosa egli abbia mangiato e bevuto, ma il re, ebbro, nulla comprende. Sopraggiunto *Niflung*, figlio di *Högni*, l'unico superstite della strage, *Atli*, immerso nel sonno, è ucciso da *Gudrun* e dal nipote. *Gudrun*, infine, incendia la reggia e si getta in mare.

*** elaborazione medievale

Nell'epopea nibelungica medievale la materia si presenta, pur mantenendo, qua e là, degli spunti nordici, sotto ben altro aspetto. Il ' Nibelungenlied ' ha il seguente contenuto:

Regna, in Borgogna e precisamente a Worms sul Reno, *Gunther*, cui stanno a fianco i due fratelli, *Gernot* e *Giselher*, ed uno stuolo di vassalli, fra i quali eccellono *Hagen von Tronei* (*Tronje*) e *Volker von Alzei*. Vive a corte anche la vecchia regina, *Ute*, vedova del re *Dankrat;* ma il più fulgido gioiello della corona è *Crimilde* (*Kriemhilde*), la vergine pudica, la fanciulla soave per beltà e tenerezza di sentimenti, che, sotto la vigilanza della madre e dei fratelli, cresce come un fiore candido di purezza. *Crimilde* è turbata da un sogno infausto : ella ha sognato che due aquile le hanno sbranato un falco, forte, bello e selvaggio, cui essa ha allevato. La madre, *Ute*, cui la fanciulla confida il sogno, vede, nel falco, un giovane guerriero, il futuro sposo di *Crimilde*, destinato a perire per mano nemica. Il triste sogno diviene ben presto cupa realtà: un giorno compare a Worms, accompagnato da dodici cavalieri, *Sigfrido* (*Siegfried*), figlio di *Sigismondo*, re di Santen, nel Basso Reno, e di *Siglinda*. Nessuno lo conosce, soltanto *Hagen*, chiamato da *Gunther*, dopo aver, da una finestra della reggia, veduto l'eroe straniero, assicura essere l'ospite guerriero colui che ha vinto la stirpe dei *Nibelunghi*, conquistato, per sè, la smisurata loro ricchezza (il « *Nibelungenhort* » = *il tesoro dei Nibelunghi*) e la magica spada, *Balmung*. *Hagen* narra pure che lo stesso eroe ha reso suo schiavo il Nano *Alberico*, cui ha

strappato il ' cappuccio fatato ' (« *die Tarnkappe* » o « *Nebelkappe* ») che rende invisibile chiunque lo indossi, ed aggiunge avere quel guerriero ucciso un drago ed essersi bagnato nel sangue del mostro, rendendo, così, cornea la propria pelle ed invulnerabile. Un eroe sì potente e ricco di siffatti pregi è accolto, naturalmente, con tutti gli onori; ma *Sigfrido*, appena al cospetto di *Gunther*, lo invita audacemente ad una lotta, il cui premio al vincitore sarebbero i loro rispettivi regni e vassalli. Dopo vivaci colloqui, cui partecipano anche *Gernot* e *Giselher*, si addiviene a più miti consigli, e *Sigfrido*, al quale il re offre spontaneamente parte de' suoi beni, s'induce ad accettare la splendida e regale ospitalità dei Borgognoni. Egli, l'eroe, è animato da un solo desiderio: vedere *Crimilde*, alla cui mano egli aspira, perchè, sparsasi ovunque la notizia della di lei straordinaria bellezza e nobiltà d'animo, *Sigfrido* sente già di amarla e di non poter vivere senza di lei. Appunto per domandare la mano di *Crimilde*, egli è venuto in Borgogna, ma, pur rimanendovi un anno intero, l'eroe mai ha la gioia di vedere colei che gli arde nel cuore, mentre *Crimilde* ha già, più volte, scorto, segretamente, dalle sue finestre *Sigfrido* che, insieme con gli altri cavalieri, scaglia le pietre o il giavellotto nel gran cortile della reggia. Giungono, frattanto, a *Worms* messaggeri, recanti le dichiarazioni di guerra di *Lüdeger*, re di Sassonia, e di *Lüdegast*, re di Danimarca, e, nell'impresa guerresca che ne segue, i Borgognoni, grazie al valido aiuto di *Sigfrido*, riportano completa vittoria. Durante le feste che si celebrano in onore di questa vittoria, *Sigfrido* vede, per la prima volta, *Crimilde* e s'intrattiene con lei, felice e sorpreso di tanta bellezza. Non meno commossa sembra *Crimilde* che, anzi, ringrazia l'eroe

dell'aiuto prestato, in guerra, a' suoi fratelli. Poco dopo questi avvenimenti, giunge a Worms notizia di una bellissima e fortissima regina d'Islanda, *Brunhilde*, la quale sfida, nel tiro del giavellotto, nel lancio della fionda e nel salto, chiunque venga a chiederla in isposa. Chi non la vince, — e nessuno, finora, l'ha vinta! — perisce per mano della vergine crudele! *Gunther*, che, appunto in quel tempo, vagheggia l'idea di prender moglie, palesa l'intenzione d'intraprendere un viaggio in Islanda, per chiedere la mano di *Brunhilde*, ma ne è d'ssuaso, dapprima, da *Sigfrido*. *Hagen*, infine, consiglia al re di tentare l'impresa con l'aiuto di *Sigfrido* stesso che accetta di accompagnare *Gunther*, purchè questi gli prometta di concedergli la mano della sorella, *Crimilde*. Stretto il patto, *Gunther* e *Sigfrido*, accompagnati da *Hagen* e dal fratello di questo, *Dankwart*, approdano in Islanda, ove, comparso davanti alla regina (che *Sigfrido* ben conosce, senz'essere da lei conosciuto), l'eroe si fa credere vassallo del re di Borgogna. Con l'aiuto della magica « *Tarnkappe* », *Sigfrido* sostiene, a fianco di *Gunther*, la lotta con *Brunhilde* e la vince. Dopochè *Sigfrido* ha raccolto, nella terra dei *Nibelunghi*, mille guerrieri ed è ritornato in Islanda, tutti, *Brunhilde* e *Gunther*, *Sigfrido*, *Hagen* e *Dankwart*, con cavalieri, damigelle e stuolo di armati, si mettono in viaggio alla volta della Borgogna, ma *Sigfrido* precede la comitiva, per annunziare, ad *Ute* ed a *Crimilde*, il ritorno del re con la fidanzata. Poco dopo, a Worms, si celebrano le nozze di *Gunther* con *Brunhilde* e di *Sigfrido* con *Crimilde*, ma quella non vede di buon occhio che la sorella del re sia andata sposa ad un vassallo. Invano *Gunther* assicura la consorte essere *Sigfrido* figlio di un potentissimo re; *Brunhilde* piange e vuol conoscere la ragione

per cui il re abbia dato la sorella in moglie ad un suo vassallo. Prima di aver conosciuta la verità, ella non vuole dividere il letto nuziale con il suo regale marito ed, anzi, la prima notte, quando questi si accinge all'amplesso, essa lo respinge, dicendogli di voler rimanere vergine, finchè non abbia conosciuta l'intera verità. Quindi, insistendo *Gunther* e lottando, per ottenere quell'amore che legittimamente gli spetta, ella lega mani e piedi, al marito, con la sua cintura e, così legato, lo appende ad un chiodo della parete! (1). Così appeso il disgraziato re deve rimanersene l'intera notte, sorda restando la fierissima sposa ai di lui lamenti e preghiere, finchè, ai primi raggi del sole, essa, per evitare a sè danno ed al re vergogna, quando comparissero, nella stanza nuziale, i camerlenghi di corte, libera *Gunther*. Il quale, disperato, si affretta, poi, a raccontare la turpe avventura a *Sigfrido* che, invece, è felice dell'amore di *Crimilde* e che promette il suo aiuto: la notte seguente *Sigfrido* penetra, reso invisibile dalla « Tarnkappe », nella stanza nuziale di *Gunther* e, dopo aspra lotta, riduce al suo volere la riottosa *Brunhilde* che, finalmente vinta, giace, moglie amorosa, accanto al re. Ma *Sigfrido*, nascostamente, ha tolto, a *Brunhilde*, un anello d'oro e la cintura, che porta seco, quando ritorna dalla propria sposa, alla quale, poi, egli li dona. Dopo questi avvenimenti, *Sigfrido* parte con *Crimilde* per Santen, ove egli succede, al padre, nelle cure del trono.

---

(1) Testuale! Suona il testo:

« Die Füsse und die Hände sie ihm zusammenband,
Trug ihn zu einem Nagel und hing ihn an die Wand! »

(*La canzone dei Nibelunghi, X Avventura*, pag. 101, VIII strofa. Ed. Reclam, trad. di Junghans)

(I piedi e le mani ella gli legò insieme; lo portò ad un chiodo e lo appese alla parete).

I due sposi trascorrono dieci anni di felicità, resa più viva ancora dalla nascita di un figliuolo, cui è dato il nome dello zio materno, *Gunther*. Un invito del re burgundico, invito voluto da *Brunhilde*, riporta *Sigfrido* e *Crimilde* a Worms, ove, un giorno, mentre le due regine contemplano i giuochi guerreschi dei cavalieri, *Crimilde* esalta il suo sposo che dichiara pari, anzi più valoroso del fratello suo, *Gunther*. *Brunhilde*, la quale, già da lungo, è indignata contro *Sigfrido*, perchè, vassallo (com'ella lo crede), non presta i dovuti servigi e tributi al re, risponde, con mordace ironia, essere *Sigfrido* null'altro che un umile schiavo, tributario del re! Ne viene un'aspra e violenta contesa verbale fra le due regine e, quando esse davanti alla chiesa, contornate dai loro seguiti, altercano per la precedenza dell'entrata nel tempio, *Crimilde*, cui la rivale contrasta il passo, furente rinfaccia a *Brunhilde* la sua qualità di concubina di *Sigfrido*, per avere questi, e non già *Gunther*, colto il fiore della sua verginità (1). Piange *Brunhilde*, ma *Crimilde*, superba e fiera, entra, per prima, in chiesa con il suo seguito. Invitata, dopo il vespro, a dimostrare la verità della sua rampogna, la moglie di *Sigfrido* mostra prima l'anello, quindi la cintura della rivale. Invano

---

(1)
« Wen machst du hier zur Kebse? » so spricht des Königs Weib.
« Nun... dich! » entgegnet Kriemhild, « denn deinen schönen Leib
Hat Siegfried erst genossen, der ist mein lieber Mann:
Wohl war es nicht mein Bruder, der deine Jungfrauschaft [gewann! »
(*La canzone dei Nibelunghi*, *XIV Avventura*, pag. 132, II strofa. Ediz. Reclam, trad. di Junghans).
(« Chi chiami qui concubina? » così dice la moglie del re
« Ma... te! » replica Crimilde « chè il tuo bel corpo
Ha prima goduto Sigfrido, che è il mio caro marito:
Non fu già mio fratello a conquistare la tua verginità! »).

Sigfrido vuol giurare, davanti al re, ai principi ed ai vassalli borgognoni, di non avere mai vilipeso la regina; invano si cerca di sorvolare la gravità della contesa e di mettere in luce i meriti ed il valore di *Sigfrido! Hagen* vuole la vendetta, e *Gunther* lo asseconda.

Falsi messaggeri vengono ad annunziare che *Lüdegast* e *Lüdeger* hanno di nuovo dichiarato guerra ai Borgognoni, i quali — per ordine del re — si preparano all'impresa. La finzione, sapientemente inscenata da *Gunther* e *Hagen*, ha il suo effetto: *Sigfrido* offre, con entusiasmo, i suoi servigi, e *Hagen*, prima della partenza, sa indurre *Crimilde*, ignara e fidente, ad indicargli, con un segno sul vestito, l'unico punto vulnerabile nel corpo dell'eroe, il quale — come *Hagen* già sa e come gli espone *Crimilde* — durante il bagno, preso nel sangue del drago ucciso, ebbe tocca la schiena da una grande foglia di tiglio. Quando *Hagen* ha scoperto il segreto, l'impresa guerresca è disdetta e, in suo luogo, si indice una partita di caccia nell'Odenwald, al di là del Reno in vicinanza di Worms, caccia, cui *Sigfrido* ben volentieri dichiara di partecipare. Al momento dell'addio *Crimilde*, presaga di sciagura per gl'infausti sogni avuti, vuol trattenere il marito, ma questi sorride, ignaro della sorte che gl'incombe, dei timori di lei e parte verso la morte: la caccia, movimentata e vivace è un trionfo per *Sigfrido*, che fa strage di selvaggina e di bestie feroci. Felice, egli, insieme con *Gunther*, *Hagen* ed il seguito, si asside al banchetto, imbandito, su di un verde prato; ma ben presto s'accorge che manca il vino. È *Hagen* che, per i suoi piani, ha voluto così! Si indice una gara di corsa verso una fontana vicina, alla quale giunge primo *Sigfrido* che, tuttavia, lascia la precedenza, nel bere, a *Gunther*. Poi l'eroe, che è corso

con tutte le sue armi, le depone in vicinanza della fonte e si piega per bere. Frattanto *Hagen*, rapidamente tratte a sè le armi e spiato il punto vulnerabile, contrassegnato con una croce sull'abito di *Sigfrido*, trafigge l'eroe. Questi, prima di morire, scaglia la maledizione contro *Gunther* e *Hagen*, cui preconizza sciagura, esclamando: « Vi pentirete amaramente di avermi procurato, in sì turpe modo, la morte; uccidendo me, avete ucciso voi stessi! » (1).

Questo è, forse, uno dei momenti più drammatici delle scene che si svolgono nell'epopea nibelungica e forma la prima fase della tragica vicenda che si conclude con l'eccidio generale, provocato dalla vendetta di *Crimilde*. Morto l'eroe, il suo cadavere è trasportato nella reggia e, per ordine del truce *Hagen*, deposto davanti alla camera nuziale di *Crimilde*. Questa, di prima mattina, sta per uscire dalla stanza, per recarsi in chiesa, quando un camerlengo l'avverte che, davanti alla soglia, si trova disteso a terra un cavaliere, morto. *Crimilde* intuisce e indovina, ripensando al colloquio avuto con *Hagen;* dapprima sviene, poi si rialza urlante di dolore

---

(1)
Er krümmte sich in Schmerzen, wie ihn die Not gebot,
Und sprach voll Jammer weiter: « Mein mörderischer Tod
Wird Euch noch sehr gereuen dereinst nach diesen Tagen:
Glaubt mir in rechter Treue: Ihr habt in mir Euch selbst er-
[schlagen! »
(*La Canzone dei Nibelunghi, XVI Avventura*, pag. 155, strofa IV, Edizione Reclam, trad. di Junghans).
(Egli si contorceva fra i dolori, come ve lo costringeva il penoso
[suo stato,
E continuò a parlare, fra lacrime e lamenti: « La violenta mia
[morte
Vi recherà in avvenire ancor grave pentimento:
Credetemi in piena fede: Voi avete, in me, ucciso voi stessi! »).
(voi, uccidendo me, avete ucciso voi stessi).

e grida: « *Brunhilde* lo volle, *Hagen* l'ha eseguito! » (« Brunhilde hat's geraten, der falsche Hagen es getan! »).

La reggia risuona di gemiti e di pianto, quando la salma è portata in chiesa, ove compare anche *Gunther*, che cerca di confortare la sorella, ma, da questa, è vivacemente respinto. Quando *Hagen* s'avvicina alla bara, stilla il sangue dalle ferite del cadavere, la quale circostanza dimostra la colpa di quello (1).

Crimilde, ferita nel più sacro dei suoi affetti, s'è completamente mutata: la sua primitiva dolcezza e mitezza sono scomparse, e l'animo suo è dominato da fieri propositi di vendetta. Per consiglio dei suoi parenti, ella rimane alla corte di Worms, mentre il padre di *Sigfrido*, *Sigismondo*, venuto anch'esso, con *Crimilde* ed il figlio suo, in Borgogna, ritorna in patria, con il suo seguito. Qui finisce la I parte dell'epopea, cioè « Siegfrieds Tod » (« La morte di Sigfrido ») o, più comunemente, chiamata « Kriemhildens Liebe und Leid » (« L'amore e il dolore di Crimilde »).

La II parte ha per oggetto la vendetta dell'infelice sposa e s'intitola « Kriemhildens Rache » (« La vendetta di Crimilde »):

Per riconciliare la sorella, *Gunther* ed i fratelli fanno trasportare a Worms il tesoro dei Nibelunghi, disponendo del quale *Crimilde* si conforta, elargendo a tutti,

---

(1) È la cosidetta « Bahrprobe » (la prova della bara) o « ordalia » che aveva il suo fondamento nel « Bahrrecht » (diritto o legge riguardante la prova della colpa di un assassino). Quest'usanza medioevale, corrispondente al « giudizio di Dio », è simile alla « prova del fuoco ». Quando il cadavere d'un assassinato « stillava sangue », ciò significava che chi, in quel momento, passava davanti alla bara, era l'assassino! Come, poi, dal corpo di un cadavere, già freddo e stecchito, potesse stillare sangue, è un mistero!

ricchi e poveri della città, somme vistose. Ma *Hagen* che vede, in tale generosità, un pericolo per sè e per i Borgognoni, fa sprofondare il tesoro nel Reno. Tale atto accresce l'ira di *Crimilde* e ne acuisce i sentimenti di vendetta. Passano tredici anni, durante i quali l'infelice donna continua a piangere l'amato sposo, senza poter, in alcun modo, mandare a compimento il suo vivo desiderio di vendetta. Frattanto *Attila* (*Etzel*) cui è morta la consorte, *Helche*, è consigliato, dagli amici, a chiedere in isposa la vedova di *Sigfrido*. È mandato ambasciatore alla corte borgognona *Rüdiger von Bechlaren* (1), il quale, ricevuto con tutti gli onori, riesce ad ottenere facilmente, da *Gunther* e dai principi, il consenso alle nozze di *Crimilde* con *Attila*, sebbene *Hagen*, che prevede, da siffatto matrimonio, il danno suo e dei Borgognoni, tenacemente sconsigli. Restìa ad accettare la mano del re unno è *Crimilde*, ma anch'essa, quando *Rüdiger*, con i suoi cavalieri, le giura di vendicare i suoi dolori, s'induce a dire di sì. Parte essa con regale seguito, accompagnata da *Rüdiger* e cavalieri unni, alla volta di Pannonia, ed è nobilmente ricevuta dapprima a Passau, sul Danubio, dallo zio, il vescovo *Pilgerim* (*Pilgrim*), quindi a Pechlarn dalla consorte del margravio *Rüdiger*, *Gotelinde* (*Gotlinda*). Giunge *Crimilde* a Vienna, ove si celebrano gli sponsali, quindi, con lo sposo ed il regale seguito, si reca nella '*Etzelburg*' (la corte di *Attila*) a *Buda* (*Budapest*). Tredici lunghi anni ella vive a fianco di *Attila*, cui ha dato un figlio, *Ortlieb*, venerata dal re e dal popolo, ma pur sempre dolorante e dominata dal pensiero della vendetta. Quando ella

---

(1) Oggi *Pechlarn* sul Danubio, in Austria. *Rüdiger* è vassallo di *Attila*. Il suo titolo è: *Markgraf*, cioè margravio.

si sente sicura dell'affetto e della fedeltà de' suoi vassalli e guerrieri, induce *Attila* ad invitare i principi borgognoni, a corte, per le feste del solstizio estivo. Due messaggeri, *Swämmelein* e *Wärbelein*, i violinisti del re, sono inviati alla corte borgognona, perchè rechino formale invito: *Hagen*, che intuisce lo scopo recondito di tale invito, ammonisce i Borgognoni a non accettarlo; anche la vecchia *Ute*, che ha avuto un sogno infausto, ne dissuade i figliuoli; ma invano! La partenza è decisa, e *Hagen*, che non vuole essere tacciato di viltà, s'associa alla comitiva e, con lui, il fratello *Dankwart* ed il musico *Volker*. *Hagen* stesso guida i principi ed il seguito fino al Danubio, lungo il quale egli, mentre cerca un battelliere che li traghetti al di là del fiume, giunge ad un laghetto, nel quale si bagnano due donne: sono due « Meerweiber » (donne del mare) o « Schwanenjungfrauen » (vergini del cigno) (1) che predicono, a *Hagen*, essere destinata la morte dei principi borgognoni e di tutti i guerrieri, che mai più avrebbero fatto ritorno a Worms. Uno solo, il cappellano del re, avrebbe riveduto la patria! Le due Ninfe indicano, all'eroe, un battelliere, cui egli possa rivolgersi: egli deve dire di essere *Almarich* (*Almarico*), un guerriero bavaro, fuggito dal paese, perchè perseguitato da avversari. *Hagen*, che segue appuntino il consiglio delle Ninfe, riesce a trovare il battelliere, la cui casa è all'opposta riva, e a farlo venire al di qua del fiume. Quando il battelliere s'accorge dell'inganno (2), si rifiuta di traghettare l'eroe e la comitiva, temendo per i signori del paese, *Else* e *Gelfrat*. A nulla valgono le preghiere, a nulla le generose

(1) Vedi in proposito a pag. 119.

(2) *Almarich* è appunto — come dice il battelliere — suo fratello.

profferte di oro e, dopochè il battelliere ha colpito più volte *Hagen*, questi, furente di sdegno, gli mozza la testa con la spada. Impadronitosi del battello e giunto là ove si trovano i principi e i guerrieri, egli stesso, a poco a poco, li traghetta all'opposta riva. Memore della lugubre profezia delle Ninfe, egli getta nel fiume il cappellano, ma questi miracolosamente riesce a mettersi in salvo. Quando tutti son traghettati, *Hagen* distrugge il battello e preconizza, ai principi ed al seguito, la miseranda loro fine, mentre, dall'opposta riva, il cappellano scaglia contro il truce eroe furibonde imprecazioni e lo chiama assassino!

Quando i Borgognoni sono entrati in territorio bavarese, i conti *Gelfrat* ed *Else*, volendo vendicare la morte del loro battelliere, aggrediscono, di nottetempo, i guerrieri di *Gunther*, ma *Gelfrat* è ucciso da *Dankwart*, mentre *Else* fugge coi suoi. Al confine del regno unnico, *Eckart* (*Eckewart*) mette in guardia i Borgognoni, ammonendoli a non proseguire, ma questi continuano il loro viaggio e giungono a Bechlaren, ove sono accolti ospitalmente dal margravio *Rüdiger* e dalla di lui moglie, *Gotlinda:* la giovane loro figliuola, *Ditlinda*, è data in isposa a *Giselher; Gernot* riceve in dono una spada, e *Hagen* lo scudo di *Nudung*, figlio di *Rüdiger* e di *Gotlinda*, morto in battaglia. Lasciata Bechlaren, i Borgognoni s'avviano verso la Etzelburg, e loro cavalca incontro *Dietrich von Bern*, che li avverte del pericolo, loro incombente alla corte di *Attila*. Quivi giunti, i guerrieri sono invitati, da *Crimilde*, a consegnare le armi, ma essi rifiutano, e la regina, intuendo che i Borgognoni sono stati messi in guardia, esclama: « Se io sapessi chi fu ad avvertirli, lo manderei a morte! ». *Dietrich* fieramente confessa essere lui il colpevole e, minaccioso, grida

alla regina di badare ai casi suoi. Frattanto *Attila*, ignaro dei piani di *Crimilde*, veduto da lungi *Hagen*, nel quale riconosce un suo antico vassallo (1), ne esalta il valore.

Interrogato da *Crimilde*, perchè non le abbia portato il tesoro dei Nibelunghi, *Hagen* risponde ironicamente di aver dovuto portar seco le armi ed essere queste non piccolo peso. Ed ecco precipitare gli eventi: *Hagen* e *Volker*, che ormai prevedono quanto sta per avvenire, si giurano reciprocamente fedeltà per la vita e per la morte : essi si mettono a sedere, su di una panca, davanti al palazzo di *Crimilde* e, quando questa, accompagnata da uno stuolo di Unni armati, passa davanti ai due guerrieri, questi non si alzano nemmeno. *Hagen*, interrogato dalla regina davanti alla schiera armata, conferma di essere l'uccisore di *Sigfrido*, ma i guerrieri unni vilmente si ritirano, mancando al giuramento prestato alla loro regina. *Gunther* ed i principi borgognoni sono accolti, con tutti gli onori, dal re *Attila* con il quale banchettano festosamente fin verso la notte; quindi si congedano, per coricarsi in una vasta sala. Davanti a questa fanno la guardia *Hagen* e *Volker*, e gli Unni non osano avvicinarsi ed attaccare i due feroci guardiani. Il giorno dopo, *Volker*, durante un torneo cui assistono il re unno e la consorte, uccide un giovane cavaliere unno. Già sta per scoppiare aperta lotta fra Unni e Borgognoni, quando *Attila* s'intromette fra le due parti e scongiura l'eccidio. *Crimilde*, frattanto, sempre più rosa dal furore della vendetta, chiede l'aiuto di *Dietrich*, ma, respinta da questo, si rivolge a *Blödel*,

---

(1) *Hagen von Tronje*, secondo la leggenda alemanna, fu ostaggio alla corte di Attila insieme con *Walther von Aquitanien*. Ma vedi in proposito a pag. 152 e seg.

fratello di *Attila*, che, allettato dai ricchi doni promessi, si dichiara pronto ad attaccare, con i suoi guerrieri, i Borgognoni.

Mentre *Gunther*, i principi e *Hagen* siedono a banchetto con *Attila* e *Crimilde*, *Blödel*, accompagnato da una fitta schiera di armati, irrompe nel quartiere dei soldati borgognoni che pranzano insieme con *Dankwart*. Questi abbatte, con la sua spada, *Blödel*, ma i soldati borgognoni periscono tutti, uccisi dagli Unni. *Dankwart*, coraggiosamente tenendo testa ai numerosi suoi avversari, riesce, tutto grondante di sangue nemico, a guadagnare l'uscita ed a raggiungere la sala, ove *Attila* banchetta con i suoi ospiti, cui è, appunto in quel momento, presentato *Ortlieb*, il figlioletto del re unno e di *Crimilde*. Saputo dell'eccidio, causato da *Blödel*, *Hagen* mozza la testa al bambino, ne uccide l'aio e taglia la mano destra al violinista unno, *Wärbelein*, perchè fu messaggero di sventura! (1). Quest'è il segnale dell'eccidio: *Volker* e *Hagen* si scagliano sugli Unni, mentre *Dankwart*, alla porta della sala, sbarra l'uscita e l'entrata ai guerrieri nemici. Afferrano le armi anche *Gunther*, *Gernot* e *Giselher*, e la lotta diventa generale.

Frattanto *Dietrich* ha ottenuto licenza di ritirarsi con *Attila* e *Crimilde*, ed anche *Rüdiger* si ritira con i suoi. Ma i guerrieri unni soccombono tutti! Usciti dalla sala, *Volker* e *Hagen* insultano *Attila*, che vuol reagire ma è trattenuto da *Crimilde*. Questa, furente, chiede la testa di *Hagen*, ma nessuno degli Unni osa attaccare battaglia.

D'un tratto si slancia nella sala il margravio di Danimarca, *Iring* che, dopo aver combattuto con *Hagen*,

---

(1) Vedi sopra a pag. 172.

Volker e con i principi borgognoni, trova la morte per mano di *Hagen*. La stessa sorte tocca a *Hawart* e ad *Irnfried*; quindi schiere di Unni si scagliano sui Borgognoni, ma soccombono miseramente! *Gunther* ed i suoi propongono, ad *Attila*, la conciliazione e, respinta questa, offrono regolare battaglia in campo aperto, ma *Crimilde* proibisce agli Unni di accettarla ed esige la consegna di *Hagen*, promettendo ai Borgognoni salva la vita. *Gunther* ed i principi rifiutano recisamente di tradire il proprio compagno d'armi; quindi, dopo aver costretto, con le armi, tutti i guerrieri borgognoni a salire nella sala, gli Unni, per ordine di *Crimilde*, danno fuoco al palazzo. Rinchiusi nella fatale sala, i guerrieri borgognoni passano la notte in mezzo al fuoco ed al fumo, ed i superstiti, fra i quali i principi, *Hagen* e *Volker*, estinguono la sete, bevendo il sangue che sgorga dalle ferite degli uccisi!

La mattina seguente (1), *Crimilde* ricorda a *Rüdiger* il giuramento fattole: invano il margravio si appella all'amicizia che lo lega ai Borgognoni; invano egli osserva alla regina, che ha giurato di consacrarle vita ed onore, ma non già l'anima! (« Die Seele zu verlieren, das hab'ich nicht geschworen! » = « Non ho giurato di perdere l'anima! »).

Attila e *Crimilde* si gettano a' suoi ginocchi e lo

---

(1) Gli Unni e, con essi, *Crimilde* speravano che, il mattino seguente, la vendetta avrebbe avuto il suo compimento, perchè tutti i Borgognoni sarebbero dovuti morire tra le fiamme. Invece, i principi e, con essi, *Hagen*, *Volker* e seicento guerreri sono scampati miracolosamente alla morte! Ne viene una nuova battaglia, nella quale tutti gli Unni periscono Frattanto *Rüdiger* compare davanti ad *Attila* e, rimproverato da un guerriero unno e tacciato di viltà, lo uccide davanti al re ed alla regina.

supplicano di non abbandonarli in sì luttuoso momento; onde *Rüdiger*, vinte le ultime riluttanze, si risolve a sguainare la spada contro coloro, cui lo legano vincoli di amicizia e di parentela (1) ed i quali si ripromettono, da lui, aiuto, non già inimicizia. Tragica è la sorte di questo prode e fedele vassallo di *Attila:* combattuto fra due opposti doveri, ligio alla fedeltà giurata a' suoi sovrani, egli, mosso in lotta contro i suoi più cari amici, muore per mano di *Gernot*, che, a sua volta, soccombe per le ferite riportate nel duello con *Rüdiger!* Pianti e lamenti riempiono l'aria, quando il cadavere di *Rüdiger* è portato davanti al re; ovunque la morte del valoroso guerriero è altamente deplorata. A *Dietrich* giunge notizia che sciagure gravissime hanno colpito il suo re; quindi egli invia il suo vecchio maestro d'armi (2), *Ildebrando*, perchè appuri la verità. Gli *Amelunghi* (« die Amelungen », cioè « i Bernesi » = i Veronesi) armati, accompagnano il vecchio maestro: giunti davanti ai Borgognoni, esigono la consegna del cadavere di *Rüdiger*, ma questa è negata: ne sorge una furiosa e terribile lotta fra Amelunghi e Borgognoni, lotta alla quale non sopravvivono che *Gunther*, *Hagen* e *Ildebrando*. Quest'ultimo, ferito e sanguinante, si sottrae alla spada del fiero *Hagen* e corre dal suo signore, *Dietrich*, il quale, informato della morte di *Rüdiger*, ordina, al vecchio maestro, di raccogliere ed armare gli Amelunghi. « Son tutti periti », risponde *Ildebrando*, « l'unico che Vi rimane in vita, son io! » (« Die Euch am Leben blieben, die seht Ihr bei Euch stehn! — Das bin ich ganz alleine; die

(1) La figlia di *Rüdiger* è andata sposa a *Giselher*. Vedi sopra a pag. 173.

(2) *Hildebrand* (Ildebrando) è detto « Waffenmeister » (maestro d'armi) perchè insegnò l'uso delle armi a *Dietrich*

andern... die sind tot! » = « Quelli che Vi rimasero in vita, li vedete qui davanti a Voi! — Son io solo; gli altri... sono morti! »). Piange *Dietrich* amare lacrime; egli deplora la morte de' suoi più valorosi eroi e non sa darsi pace. Finalmente si risolve ad agire ed a chiedere espiazione a *Gunther* e *Hagen*. Se i due guerrieri si arrenderanno, egli stesso li ricondurrà, sani e salvi, in patria; ma *Hagen* recisamente rifiuta la resa che considera una vergogna per campioni suoi pari. Così si viene all'ultima lotta: *Dietrich*, dopo sforzi immani, riesce a vincere i due eroi, che consegna, legati, alla regina, cui, tuttavia, raccomanda clemenza per i vinti. Ma *Crimilde*, tremante di gioia perchè, ormai, può compire la sua vendetta, esige da *Hagen* la restituzione del tesoro dei Nibelunghi, da lui rubato. Il guerriero risponde: « Io ho giurato di non mostrare il tesoro a nessuno, finchè ancor viva uno solo de' miei sovrani! » Allora *Crimilde* fa uccidere *Gunther* e ricompare, davanti a *Hagen*, con la testa mozzata del fratello. Ma l'eroe fieramente esclama: « Dio solo ed io sappiamo dove sia il tesoro, e tu, donna malvagia ne andrai priva per sempre! » Furente, *Crimilde* vuole riavere, almeno, la spada di *Sifgrido*, che *Hagen* porta alla cintola; quindi, sguainatala, taglia la testa a colui che fu causa di tutti i suoi dolori. La vendetta è compiuta; ma il vecchio *Ildebrando* accorre ed uccide quella donna cui un triste fato ha resa, attraverso sofferenze e rimpianti, ultrice implacabile e causa di sì truci e sanguinosi avvenimenti.

« Mit Leide war beendet des Königs Festlichkeit,
Wie ja die Freude Leides als Allerletztes gern verleiht! » (1).

---

(1) Con dolori s'eran chiuse le feste del re,
Come la gioia ben volentieri conferisce, infine, dolore!

Al ' Nibelungenlied ' tien dietro la cosidetta ' Klage ' (il lamento), una poesia, in cui i superstiti piangono la miseranda fine dei loro amici e vassalli.

***

Le due versioni dei Nibelunghi differiscono, come ognuno può dedurre dagli esposti contenuti, spiccatamente l'una dall'altra: la nordica ha base, preponderantemente, *mitica*, la tedesca, quasi totalmente, *leggendiaria*. Ma, chi sono i ' *Nibelunghi* '?

Nel mito nordico sono i *Ghiucunghi;* nell'epopea medioevale tedesca, cioè nel ' Nibelungenlied ', i *Borgognoni*. I *Ghiucunghi* sono chiamati direttamente *Niflunghi* (*die Nifllungen* [antico nordico: *Niflungar*]); i *Borgognoni*, invece, dell'epopea tedesca ricevono il nome di *Nibelunghi*, dopochè il tesoro di *Sigfrido* è passato in loro possesso. Ma l'epopea chiama pure *Nibelunghi* i primitivi possessori del tesoro, popolo mitico di Nani, fra i quali è custode dell'oro *Alberico*, abitanti in un nebuloso e fantastico paese settentrionale. Comunemente si fa derivare il nome « Nibelunghi » dall'antico nordico *Niflheim* = *Nebelheim* (paese della nebbia), uno dei nove mondi della genesi germanica, situato vicino a *Niflhel* o *Helheim*, la terra del morti.

Sigfrido — racconta *Hagen*, nella canzone nibelungica, III avventura — ha ucciso i due *Nibelunghi*, *Schilbung* e *Nibelung*, e, dopo aver reso suo schiavo *Alberico*, s'è impossessato del loro immenso tesoro ed è divenuto re dei *Nibelunghi*. Questi son, quindi, i vassalli del grande eroe, sebbene, nell'epopea, non sempre appaia chiaro se non sieno « Nibelunghi » anche i sudditi

di *Sigismondo*, re di Santen nel Basso Reno. Un ' Nibelungo ' sarebbe, a rigore, anche *Sigfrido*, quantunque, nell'epopea, egli non abbia mai tale nome, il quale, quasi in tutto il poema, designa i Borgognoni.

La versione nordica è, come detto, mitica; ma, pur riconnettendosi direttamente alle favole degli dei, il complesso risulta un prodotto di elementi mitico-storici, in quanto, vicino ai personaggi ed agli avvenimenti favolosi, operano anche personaggi, che trovano riscontro nella storia, e si svolgono fatti, della storicità dei quali non mancano le verisimiglianze : qui il terribile *Atli* (*Attila*) appare tale quale ce lo indica la storia, di cui balenano, nella versione nordica, i punti più salienti che si riferiscono ai primi tempi della trasmigrazione dei popoli, provocata dagli Unni : la caduta del regno burgundico per opera di questi barbari e la tragica morte di *Attila* durante la prima notte nuziale sono avvenimenti che, svisati, poi, dalla fantasia poetica, danno materia adattabile al quadro mitico. E di questo, *Sigfrido* (*Sigurd*) è il personaggio principale, di cui non si riesce bene a comprendere la colleganza con i *Ghiucunghi* (*Nibelunghi*) su base puramente mitica, dato che si voglia riferire *Gunnar* (*Gunther*) allo storico *Gundicario* (1), mentre si spiegano i suoi rapporti con la Valchiria *Brunhilde*, altro personaggio puramente mitico, in quanto, tolto il velo del mito, *Sigurd* è il sole e *Brunhilde* la terra, da quello ridestata. Tale forma nebulosa, mitico-storica, le vicende nibelungiche sembrano avere assunto, già in tempi antichissimi, nella Germania propriamente detta e, con somma probabilità, presso i Franchi del Basso Reno (Basso-franconi – Niederfranken),

(1) Vedi in proposito a pag. 149.

donde, forse nel secolo VI, passarono in Scandinavia, ove, nel corso del tempo, subirono novelle aggiunte e trasformazioni. Il mito nibelungico sembra quindi ulteriormente elaborato dalla tradizione e vuolsi sia stato accolto nelle due Edde, sulla base di svariate canzoni eroiche, nel secolo XIII da scaldi islandesi (1), mentre anche in Germania era già nata la prima epopea nibelungica, della quale non abbiamo cognizione, giacchè il ' Nibelungenlied ', com'è giunto a noi, deriva da manoscritti posteriori.

L'epopea nibelungica tedesca, tranne per le figure di *Sigfrido* e di *Brunhilde* e per gli avvenimenti ed imprese che a questi personaggi si riferiscono, emana dalla materia leggendaria quale risulta dal ciclo burgundico, unnico ed ostrogotico, donde provengono persone e fatti, aventi base storica; ma, al di là dell'elemento puramente leggendario, il ' Nibelungenlied ', nato nel medio evo cristianissimo, vuol apparire una canzone magnificante la fede religiosa insieme con la fedeltà, per la quale ed in nome della quale agiscono gli attori di questa lugubre vicenda. L'epopea nibelungica è una vera tragedia e, per quanto s'ammanti di cristiana religiosità, ferisce, con le truci sue descrizioni di lotte, uccisioni, odii e vendette, la nostra, più umana, concezione della vita.

L'oscuro medio evo, con tutti i suoi orrori ed i suoi fasti, dà la cornice al quadro fosco degli avvenimenti, ed i più dei personaggi non riescono a suscitare, in noi, che indifferenza o sdegno: *Gunther*, *Gernot*, *Giselher* non ci dicono nulla, mentre *Hagen* ci fa orrore. *Sigfrido* desta sì le nostre simpatie, ma, nella canzone nibelungica, si riduce a personaggio secondario, mentre la

(1) Vedi in proposito a pag. 25 e seg. (Cap. III).

mitica sua figura attenua, in certo qual modo, il nostro interesse. Tragica è *Crimilde* e tale da incatenare la nostra attenzione e da muovere, dapprima, il nostro più vivo consentimento; ma, poi, la terribile vendetta ch'ella compie ci desta ripugnanza, nè ci commuove l'orribile sua morte. *Brunhilde* è personaggio puramente mitico e, nella canzone, è una semplice donna invidiosa e gelosa, superba e oltracotante che non può destare sentimenti di soverchio interessamento: personaggio oscuro, ella trova la sua spiegazione nella sua mitica origine e nella parte da lei svolta nel mito nibelungico della versione nordica. *Attila*, il buon papà (' Väterchen '), ci fa sorridere, pur essendo, nella canzone, personaggio insignifigante quanto mai. *Dietrich von Bern* non riesce a commuoverci e neppure *Ildebrando*, mentre *Rüdiger* è il più cristiano, più umano e più cavalleresco di tutti gli attori di questa tragedia. Certo, accanto al truce ed al nefasto il ' Nibelungenlied ' ha le sue note di cortigiana cavalleria e di cristiana mansuetudine; ma la veste cristiano-cavalleresca copre, a mala pena, la nudità pagana e la barbarica rozzezza di questi personaggi contemporanei di Attila. Nel « Nibelungenlied » si parla di ' feudatari ' e di ' vassalli ', pur riferendosi la canzone a tempi, nei quali il feudalesimo non era ancora sorto.

L'autore dell'epopea nibelungica, divisa in 38 avventure o canti (1), è ignoto; teatro dell'azione è la regione del Medio Reno, la Baviera, l'Austria e l'Ungheria.

---

(1) La parola « avventura » (ted. antico: ' Aventiure ', francese: « aventure », ted. moderno: « Abenteuer ») significa, anzitutto, « avvenimento miracoloso », quindi la narrazione di esso in forma poetica. Qui significa *parte* di tale narrazione poetica, ossia *canto*.

Tutto quanto riguarda la storia della canzone nibelungica, i manoscritti, la critica, lo stile e la metrica appartiene ' alla Storia della letteratura tedesca ' e non può figurare in un trattato di Mitologia.

La canzone di Gudrun.

Dopo il ' Nibelungenlied ', ma di gran lunga inferiore a questo, è « *Gudrun* », epopea divisa in 32 avventure che, per teatro dell'azione, ha la Germania settentrionale, bagnata dal mare del Nord, l'Irlanda, la Normandia e la Scandinavia, e più precisamente la Danimarca.

Mentre la canzone nibelungica ricorda, pur nella fantastica sua esposizione, avvenimenti e personaggi che si riferiscono ai tempi dell'emigrazione dei popoli, la « *Gudrun* » si rifà, più o meno fedelmente, alle lotte che, nel secolo IX, i Germani settentrionali ebbero a sostenere con i Normanni (*Vichinghi*) (1).

La leggenda di *Gudrun*, che proviene dal ciclo leggendario frisio-danese-normanno, ha poca attinenza coi miti germanici, dei quali ritiene alcuni spunti, e sembra nata nel nord, donde passò nel mezzogiorno di Germania, ove fu elaborata, da un poeta ignoto del XIII secolo, e raccolta in un poema solo sulla base, probabilmente anche qui, come nel ' Nibelungenlied ', di varie canzoni eroiche. Se la canzone nibelungica è una « tragedia », la « *Gudrun* » è una ' commedia ', giacchè ha principio triste e fine lieto: là pianti e lacrime, stragi e vendette dopo brevi periodi di felicità, qui, dapprima,

---

(1) Vedi a pag. 155.

lotte, rapimenti e sevizie, poi lieti sponsali, riconciliazione delle parti contendenti e vita beata. Anche nella « *Gudrun* » gli eroi sono cavalieri cristiani e la fede è elemento essenziale insieme con il principio morale della fedeltà, cui informa tutta la condotta la protagonista, *Gudrun*. Questa umile, paziente e fedelissima donna suscita più vivamente il nostro consentimento che la terribile *Crimilde*, fedele essa pure ma spietata e feroce nella sua vendetta, mentre i varii eroi della seconda epopea medioevale tedesca poco differiscono da quelli della prima.

In complesso, i caratteri peculiari della stirpe germanica, e più specialmente della nazione tedesca, spiccano, con nitida effigie, in questi due poemi: fedeltà, fierezza, orgoglio, sentimentalità da un lato, ma anche ostinata ferocia dall'altro, ferocia, s'intende, medioevale, che, poi, mutati i tempi, s'esplicò, in Germania, in quella militaresca mania di grandezza, cui l'Europa moderna dovette l'ultima guerra.

Ma ecco, brevemente, il contenuto della canzone di « *Gudrun* » che è divisa in tre parti :

I) *Hagen;* II) *Hilde;* III) *Gudrun.*

I.

Hagen, figlio del re d'Irlanda, *Siegeband*, è, ancor bambino, rapito da un grifone e trasportato in un'isola lontana, ov'egli trova la figlia d'un re, *Hilde*, cui eguale destino ha trasferita colà dall'India, sua patria. Dopo molteplici vicende, *Hagen* e *Hilde*, già adulti e fidanzati, hanno la fortuna di trovare una nave che li trasporta in Irlanda, ove si sposano, dopochè *Hagen* è salito al trono.

II.

Hettel, re degli *Eghelinghi* (*Hegelingen* = *Frisii*), aspira alla mano della figlia di *Hagen* che, come sua madre, si chiama *Hilde:* all'uopo il re invia, in Irlanda, i tre vassalli, *Wate*, *Frute* e *Horand*, il quale ultimo è un cantore sì divino che, novello *Orfeo*, affascina non solo gli uomini, ma pure gli animali, e vince, persino, l'insensibilità delle pietre. *Hilde*, sedotta dal canto sublime di *Horand*, è rapita, infine, dai tre guerrieri e trasportata, sulla loro nave, in Frisia, ove *Hagen* raggiunge i fuggiaschi, prima che questi arrivino alla corte di *Hettel:* ne viene una battaglia, ma, riconciliatisi gli avversari, *Hagen* acconsente al matrimonio di *Hilde* col re degli Eghelinghi.

III.

Hettel e *Hilde* hanno due figli: *Ortwein* e *Gudrun*. Quest'ultima, quand'è adulta, si distingue per la rara sua bellezza ed è ambita, come sposa, dai più potenti principi, fra i quali primeggiano *Siegfried von Moorland*, *Hartmut*, figlio del re di Normandia, *Luigi*, e *Herwig*, principe di Selandia (Danimarca). Soltanto quest'ultimo riesce, dopo esser penetrato, con i suoi guerrieri, nella reggia, ad ottenere che *Gudrun* gli sia promessa sposa; ma gli altri due, respinti, meditano la vendetta: *Siegfried*, con i suoi vassalli, invade la Selandia, ove accorre, in aiuto di *Herwig*, *Hettel*, con un esercito. Mentre la Frisia è priva di guerrieri, approdano quivi *Hartmut* e *Luigi di Normandia*, invadono la reggia e rapiscono *Gudrun* con le sue damigelle. Ma la fanciulla,

fedele al suo fidanzato, ostinatamente rifiuta di sposare *Hartmut;* onde la madre di questo, *Gherlinda* (*Gerlinde*), la sottopone ai più duri maltrattamenti: per tredici lunghi anni *Gudrun*, insieme con *Hildburg* (anche questa, figlia di re, rapita e prigioniera dei Normanni), deve compiere i più umili servizi: accendere le stufe, scopare con i suoi capelli, lavare la biancheria e gli abiti sulla spiaggia, quando soffia il vento e cade la neve! Ma, infine, giunge l'ora della liberazione: gli Eghelinghi hanno armato un esercito, al quale si unisce anche *Siegfried von Moorland*, ormai riconciliato con i suoi primieri avversari, e, su numerose navi, i guerrieri fanno vela alla volta della Normandia. La flotta approda in un punto appartato della riva, mentre *Ortwein* e *Herwig*, su di una barchetta, esplorano il litorale. Scesi in terra, i due eroi scorgono due donne che, a piedi scalzi, sulla neve, lavano biancheria alla sponda del mare e riconoscono *Gudrun*, cui poco prima un angelo, in sembianza di uccello, ha preannunciato la liberazione. Con orrore apprendono i due principi le sevizie e le privazioni alle quali *Gudrun*, con *Hildburg*, è stata, finora, soggetta, ma non vogliono rapire le due donne segretamente, bensì conquistarle con le armi. Gli Eghelinghi hanno, di nottetempo, circondata la reggia e, il giorno dopo, comincia la pugna, cruenta e feroce: il re *Luigi* è ucciso da *Herwig*, mentre *Hartmut*, con ottanta cavalieri, è fatto prigioniero. *Wate* penetra nella reggia e mozza il capo alla malvagia *Gherlinda*, mentre questa sta appunto ordinando che sia uccisa *Gudrun*. Tutti i guerrieri normanni soccombono, la reggia è rasa al suolo, il paese è devastato. Gli Eghelinghi, vittoriosi, traggono seco prigionieri *Hartmut* e la di lui sorella, *Ortrun*, insieme con ricco bottino. Ma gli odii si spengono, e

gli avversari si riconciliano, suggellando la pace con quattro sponsali: *Herwig* sposa *Gudrun; Hartmut Hildburg; Ortwein* prende in moglie *Ortrun;* infine la sorella di *Herwig* è data in isposa a *Siegfried von Moorland.*

***

I *'Nibelunghi'* seppero inspirare, in Germania, poeti e drammaturghi, tra i quali primeggia Federico Hebbel che, nel 1861, scrisse il dramma o, meglio, la tragedia « die Nibelungen », tragedia divisa in tre parti, cioè: « *Il corneo Sigfrido* » (prologo), « *La morte di Sigfrido* » (tragedia in cinque atti) e « *La vendetta di Crimilde* » (tragedia in cinque atti). Hebbel adatta alle scene l'epopea medioevale tedesca, attenendosi, quasi fedelmente, alle vicende che in quella si svolgono, mentre il mito nibelungico è, da lui, appena sfiorato. La tragedia di Hebbel, più volte rappresentata a Vienna, Monaco e Weimar, ebbe lusinghiero successo; ma certo è, che l'argomento poderoso, ristretto in pochi atti, non può trovare sfogo, onde le vicende appaiono monche e, spesso, appena accennate. D'altra parte, lo stile di Hebbel è duro e pesante, epperò la tragedia poco diletta il lettore, nè, sembra, i teatri tedeschi vogliono esumare quest'opera tragica che non vide — salvo errore — le scene dal 1908.

Era riservato al genio di Riccardo Wagner (1813-1883) il grande miracolo di rendere quasi popolare in Germania prima, quindi in tutto il mondo civile, il mito nibelungico (1).

---

(1) La trilogia wagneriana s'intitola, com'è noto, « Der Ring des Nibelungen » (« L'anello del Nibelungo ») e consta

del prologo: « Rheingold » (« Oro del Reno ») e dei tre drammi: « Walküre » (« Valchiria »), « Siegfried » (« Sigfrido ») e « Götterdämmerung » (« Crepuscolo degli dei »). Wagner trae l'argomento dei suoi drammi nibelungici dal *mito* nordico, ch'egli adatta alle sue concezioni filosofiche, tendenti alla negazione della vita o, meglio, alla negazione della volontà di vivere, concezioni pessimistiche, facenti capo al « Weltschmerz » ed a Schopenhauer. Le variazioni wagneriane sono molteplici e tali che è difficile riconoscere, nei drammi di quel grande, la primitiva semplicità del mito.

INDICE

PREFAZIONE . . . . . *Pag.* VII

CAP. I. - *Breve sguardo generale* . . . . . » 1

» II. - *I Germani* . . . . . » 4

» III. - *Le fonti della Mitologia germanica. L'Edda* » 17

» IV. - *La genesi germanica e le concezioni religiose degli antichi Germani* . . . . . » 31

» V. - *Gli dei e le dee, le divinità inferiori e le credenze germaniche che alle divinità si riconnettono* . . . . . » 45

A) Gli dei propriamente detti . . . . . » 46

I. *Wodan* o *Wuotan* (nordico Odino) e *Frigga* . . . . . » 48

II. *Thor* o *Thunar* (Donar) e *Sifo* » 56

III. *Tyr* (antico-alto-tedesco: Zio) . » 59

IV. *Bragi* (Brage) e *Idun* (Iduma) . » 60

V. *Freyer* (Freyr), *Freya* e *Ostara* . » 63

VI. *Balder, Nanna, Wali* e *Forseti* . » 68

VII. *Niörder* (Niord) e *Skadi* (Skalda) » 76

VIII. *Heimdal, Widar* e *Uller* . . . » 79

IX. *Loki* (Loke) . . . . . » 81

B) I giganti . . . . . » 84

C) I demonii . . . . . » 95

D) Gli spiriti . . . . . » 99

I. Gli spiriti umani . . . . . » 99

II. Gli spiriti naturali . . . . . » 102

a) I Silfi o Elfi . . . . . » 102

b) I Nani o Pigmei . . . . . » 109

c) I Tritoni . . . . . » 113

d) Le Sirene . . . . . » 113

Gli spiriti folletti o Coboldi . . . » 117

E) Gli esseri sovrannaturali . . . . . *Pag.* 119
a) Le potenze del destino . . . . . » 120
1) Le Norme . . . . . » 120
2) Le Valchirie . . . . . » 122
3) Hel . . . . . » 125
b) Le Fate . . . . . » 127
c) I Maghi e le Streghe . . . . . » 127
F) I mostri . . . . . » 128
a) I mostri di aspetto e di azione . » 129
1) I draghi e i grifoni . . . . . » 129
2) Sköll e Hati . . . . . » 130
3) Il lupo Fenrir . . . . . » 131
4) Iörmungandar . . . . . » 132
5) Managarm . . . . . » 132
b) I mostri per il solo aspetto . . . » 133
1) I lupi Geri e Freki . . . . » 133
2) Il cavallo bianco Sleipnir . . » 133
Cap. VI. - *Le leggende germaniche* . . . . . » 139
» VII. - *La canzone dei Nibelunghi e di Gudrun* . » 155
La canzone di Gudrun . . . . . » 181

---

l'idromele e i pomi aurei della trasformazione 60 n
l'Allvater 34, 48, 122
i tre mondi 39
gli Asi 25
l'Edda 28 n
Vani (Vanen) 21, 38, 47

N° 121266
VARESE
23 GIU. 1982

B. 7

BIBLIOTECA
DONAZIO

Prez
(in

.....

Mod. 347

G. B. PARAVIA & C.

BIBLIOTECA MAGISTRALE

Volumi pubblicati

1. **BORANGA P. - La natura e il fanciullo.** – Guida agli educatori per far conoscere ed amare la natura al fanciullo. Prefazione di GIUSEPPE LOMBARDO-RADICE. Fotografie di L. SMALI.
   PARTE I. – ***Piante che vivono sui muri.***
11. » II. – ***Piante che vivono lungo le strade.***
2. **GRIBAUDI P. - Terre e Contadini del Mezzogiorno d'Italia.** – Pagine scelte dalla « Inchiesta Parlamentare sulle condizioni dei contadini nell'Italia Meridionale e nella Sicilia », con introduz. e note.
3. **SEGRE A. - Il commercio dei popoli antichi nel bacino del Mediterraneo.** Secondo i testi del tempo.
4. **CARRÉ F. - Avviamento alla fisica.** – (Traduzione di G. ASCOLI). Con illustrazioni.

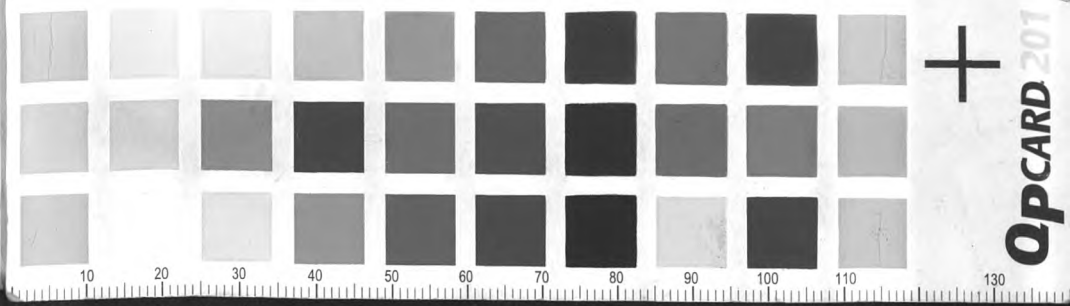
5-6. **GIACOBBE O. - Letteratura infantile.**

7. **MOROZZO DELLA ROCCA A. - Lezioni di dizione.** – Con Prefazione di UMBERTO RENDA.
8. **PROSPERI C. - I Santi.**
9. **RENDA V. - Appunti di musica.**
10. **NIEBUHR B. G. - Storie di eroi greci.** – Prima versione italiana con Introduzione, Dizionarietto e aggiunta delle storie di Teseo, di Achille e di Ulisse, a cura di ANTONIO BOZZONE.
12. **LÖWENTHAL V. - Mitologia germanica.**
13. **TERZAGHI N. - Le credenze religiose degli Antichi.**

Volumi di prossima pubblicazione

BRUCKER E. - Avviamento alla zoologia. – (Traduzione di S. SQUINABOL).

FLAMMARION C. - Avviamento all'astronomia. – (Traduzione di S. SQUINABOL).



VITTORIO LÖWENTHAL

MITOLOGIA GERMANICA

G. B. PARAVIA & C.
TORINO-MILANO-FIRENZE-ROMA-NAPOLI-PALERMO